

ANALISIS

GOD OF WAR

RECORRE LOS MUNDOS NÓRDICOS

ANALISIS

SWORD ART ONLINE FATAL BULLET

UN GIRO TRANSCENDENTAL EN EL ESTILO DE JUEGO

FARCRY5

EL PODER DE LA FE SERÁ NUESTRA PERDICIÓN

• SECRET OF MANA • BAOBABS MAUSOLEUM • NI NO KUNI II RK •

EDITORIAL

#REVISTAFORGAMERS

SIGUENOS EN    

DIRECTOR & COMMUNITY MANAGER
BIBIANO RUIZ

MAQUETACION & EDICIÓN
CRISTINA USERO

REDACTOR JEFE & MODERADOR WEB

ANTONIO FERNANADEZ

REDACCION
CORAL VILLAVERDE
ISA GARCIA
RAMON GOMEZ
PEDRO MARTINEZ



CREATIVE FUTURE GAMES

Nº69

MAYO 2018

GENERACIONES CADA VEZ MÁS FUGACES. MUCHOS DE LOS JUGADORES DE CONSOLAS SON MENORES E INCLUSO GRAN CANTIDAD DE GENTE SIN TRABAJO, O BUENO, GENTE CON TRABAJO PERO QUE TIENEN QUE RASCARSE LOS BOLSILLOS PARA COMPRAR UNA NUEVA CONSOLA. HACE ALGUNOS AÑOS LO MEJOR ERA COMPRAR UNA CONSOLA Y OLVIDARTE DEL HARDWARE DURANTE UNOS CUANTOS AÑOS DE MANERA QUE PODÍAS COMPRAR BASTANTES JUEGOS PARA DISFRUTAR DE ELLA PERO HOY EN DÍA ESO HA CAMBIADO. AHORA AVANZAN CADA VEZ MÁS RÁPIDO NOS OBLIGAN A COMPRAR NUEVAS CONSOLAS SI QUEREMOS DISFRUTAR DE LOS ÚLTIMOS JUEGOS O CON LAS MEJORES CARACTERÍSTICAS Y ESO ESTA SIENDO UN PROBLEMA PARA MUCHA GENTE. ¿EN VERDAD NECESITAMOS ESO? CADA MES MÁS JUEGOS, TIEMPOS MÁS CORTOS ENTRE GENERACIONES DE CONSOLAS,... ESTE RITMO NO VA PODER SEGUIRLO TODO EL MUNDO, PERO CLARO, ¿ESTÁ EN NUESTRAS MANOS HACER ALGO? QUEDAMOS A LA ESPERA DE VER QUE NOS ENCONTRAMOS EN EL PRÓXIMO E3 QUE CADA VEZ ESTÁ MÁS CERCA Y DESCUBRIR EL FUTURE DE LOS VIDEOJUEGOS.

Bibiano Ruiz (@Beaves83)
Director

contacto: prensa.CreativeFuture@gmail.com











PREVIEWS

ANALISIS













30th ANNIVERSARY COLLECTION

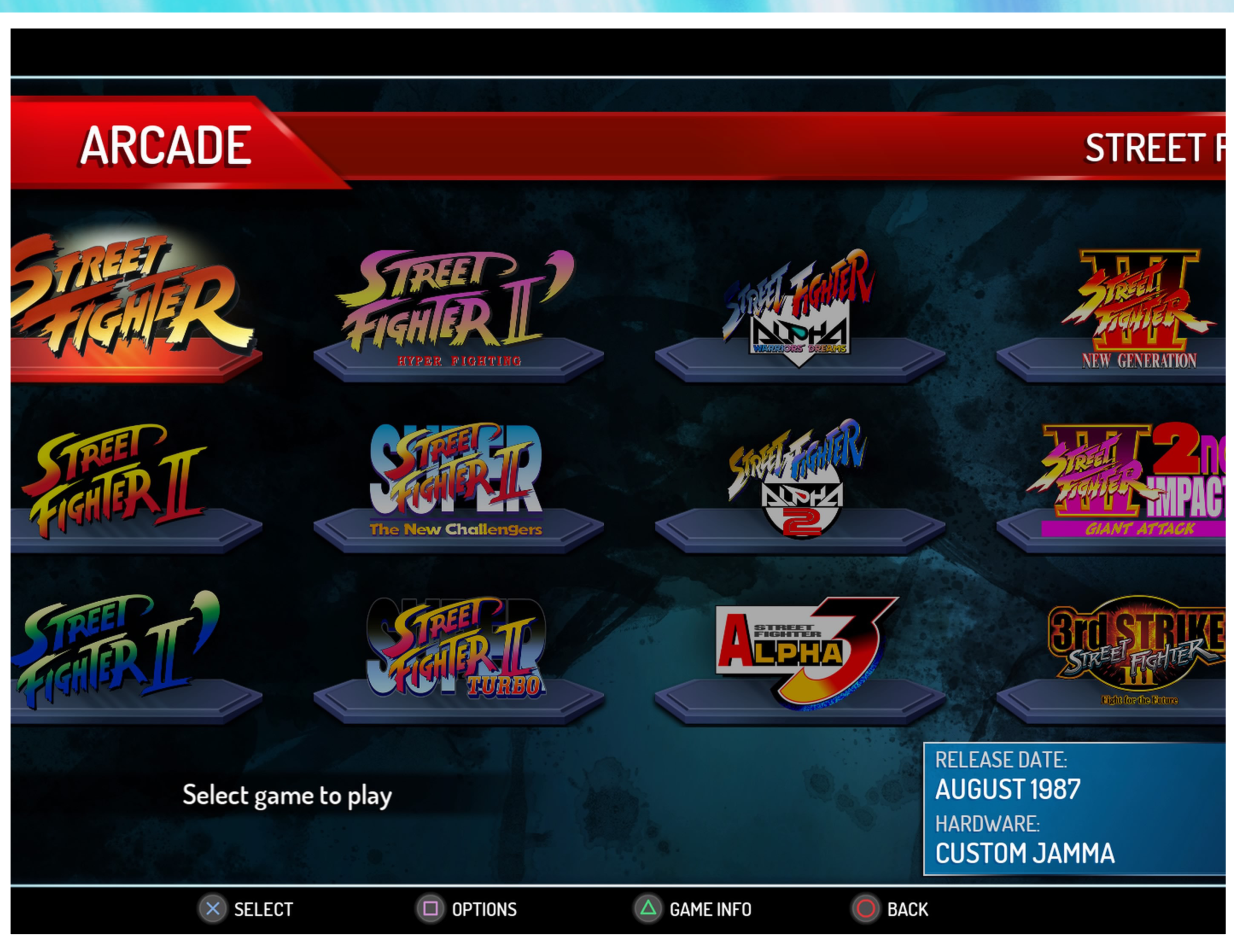
UNA COLECCIÓN CARGADA DE JUEGOS ¡12 TÍTULOS!

Lucha para todos con esta super colección de Street Fighter, una saga que ha vendido más de 39 millones de unidades vendidas en todo el mundo

A finales de este mes, para ser exactos el día 29 de mayo tendremos disponible Street Fighter 30th Anniversary Collection para PlayStation 4, Xbox One, Nintendo Switch y Windows PC. Con motivo del 30 aniversario de esta serie de videojuegos que ha marcado un antes y un después











en los juegos de lucha, Capcom ha anunciado el homenaje definitivo al legado arcade de Street Fighter. Se dice pronto treinta años, y además no solo lleva tantos años, sino que han sido mucho los títulos que se han publicado para distintas plataformas.

Esta colección resalta el pasado de la serie en una antología de 12 títulos icónicos con el perfecto equilibrio arcade, entre los que se incluye el original Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter II: Champion Edition, Street Fighter II: Hyper Fighting, Super Street Fighter II, Super Street Fighter II: Turbo, Street Fighter Alpha, Street Fighter Alpha 2, Street Fighter Alpha 3, Street Fighter III, Street Fighter III: 2nd Impact y Street Fighter III: Third Strike.

No todos contarán con opciones online pero si algunos como Street Fighter II: Hyper Fighting, Super Street Fighter II: Turbo, Street Fighter Alpha 3 y Street Fighter III: Third Strike. Además de las opciones de partida casual y por clasificación, hasta cuatro jugadores pueden unirse a un lobby donde jugar contra la máquina al tiempo que esperan por su partida. Cada título cuenta con su Clasificación global y la tecnología de "rebobinado" asegurará una baja latencia en las batallas online.

>>

STREET FIGHTER 30TH ANNIVERSARY COLLECTION

PLATAFORMAS: PS4, XBOX ONE, SWITCH, PC

GENERO: LUCHA

REALIZADO POR PEDRO MARTINEZ

Un modo torneo para hasta ocho jugadores será exclusivo para la consola Nintendo Switch; se trata de una recreación del juego arcade Syper Street Fighter II: Tournament Battle, que se sirve del sistema de conexión en red local para disputar un torneo en forma de grupos.

Los fans de la serie puede disfrutar sumergiéndose en la historia Street Fighter con las completas biografías de los personajes, el Modo Museo donde se ofrece arte y un cronograma temporada interactivo, además de poder escuchar las canciones en el reproductor musical. Soporte para lobbies de hasta cuatro jugadores aguardando por subir en los escalafones a través de partidas por clasificación. Cada título contará también con sus propias Clasificaciones Globales y la tecnología de "rebobinado" asegurará una baja latencia en las batallas online.

Podremos volver a revivir históricos momentos de la saga, entre los que se incluye la incorporación de dos de los más famosos héroes de los videojuegos - Ryu y Ken en el original Street Fighter -, además de explorar la cronología de los eventos que ayudaron a crear una de las mayores sagas de videojuegos de lucha del mundo.

Si optas por la reserva anticipada del juego para PS4, PC y Xbox One recibirás como Bonus de Reserva un DLC con la copia digital de Ultra Street Fighter IV.







NO VEAS EL MUNDIAL DESDE LAS GRADAS, ¡SALTA AL CESPED PARA JUGAR!

El Mundial de Rusia 2018 será gratis para los jugadores de Fifa 18

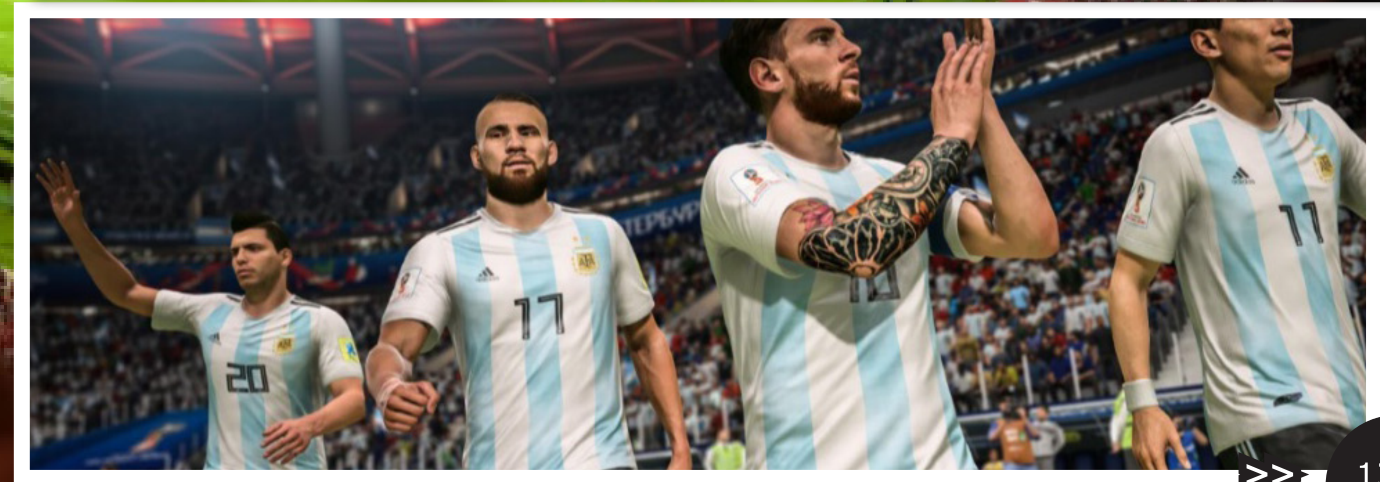
Estamos cada vez más cerca de la competición más importante de futbol a nivel mundial, no hablamos de otro torneo sino del Mundial de Rusia que en poco más de un mes comenzará.

Este año, a partir del día 29 de mayo si tienes una copia de Fifa 18 conseguirás de forma gratuita el torneo de fútbol más importante el nuevo contenido World Cup Russia 2018.

Con esta actualización viviremos una experiencia completa y oficial del torneo gracias a los elementos oficiales de la FIFA World Cup™, incluyendo los equipos auténticos, estadios, equipaciones, el balón oficial del torneo y el trofeo oficial del ganador.

Tendremos para elegir con esta nueva expansión una de las 32 selecciones clasificadas y escribir nuestra propia historia desde la fase de grupos hasta la gran final de Moscú en los







FIFA 18 WORLD CUP RUSSIA 2018

PLATAFORMAS: PS4, XBO, SWITCH, PC

GENERO: DEPORTIVO

REALIZADO POR BIBI RUIZ





modos Amistoso Online y Torneo Online. Entra en el modo de Torneo Personalizado para seleccionar cualquier selección nacional con licencia en FIFA 18 y crear tu propia estructura del torneo, también con equipos no clasificados como Italia, Chile, y USA entre otros. Además, disfruta del ambiente auténtico en los estadios del mundial jugando un partido rápido solo o con amigos.

La emoción de este mundial no solo estará dentro en el césped, sentiremos la emoción tanto dentro como fuera del terreno de juego gracias a los elementos oficiales que incluye esta expansión, nos adentraremos en los ambientes más inmersivos que incluyen los 12 estadios de Rusia para disfrutar de de los elementos auténticos que podrás ver en el campo, así como los carteles y pancartas de las selecciones nacionales. No podremos perdemos las escenas que aparecerán tras cada partido que están recreadas con el modtor Frostbite.

Sumérgete en FIFA World Cup Ultimate Team y disfruta de un renovado sistema de química, con jugadores dinámicos cuyas estadísticas dependerán de sus actuaciones y habilidades en el terreno de juego del torneo real, y así construir la selección nacional de tus sueños. Este también contará con grandes Iconos de la FIFA World Cup, que incluirán algunos de los jugadores más legendarios de la historia del torneo.

HOTEL TRANSYLVANIA 3
MONSTERS OVERBOARD

UN DIVERTIDO JUEGO PARA TODA LA FAMILIA

El nuevo título basado en la franquicia cinematográfica HOTEL TRANSILVANIA llegará a PlayStation®4, Xbox One, Nintendo Switch y PC Digital este verano

BANDAI NAMCO Entertainment Europe y Outright Games serán los encargados de traernos el título HOTEL TRANSILVANIA 3: MONSTRUOS A BORDO, basado en la película Hotel Transilvania 3: Unas vacaciones monstruosas que estará disponible este verano.

Una misteriosa tormenta ha dejado varados a Drácula, Mavis y toda su banda en las legendarias islas Perdidas. ¡Solo tú, con ayuda de un adorable grupo de criaturitas llamadas impas, puedes reunir a la pandilla de Drac! Dirige a tu equipo de impas en atrevidas misiones para salvar a los monstruos que faltan: Frankenstein, la momia Murray y Wayne el hombre lobo. A medida que descubras nuevas variedades de impas, incluyendo entre otros el frankenimpa y el wolfimpa, podrás hacer uso de sus aterradoras habilidades para luchar contra peligrosos enemigos, reunir tesoros secretos y salir airoso en una





HOTEL TRANSILVANIA 3 MONSTRUOS A BORDO

PLATAFORMAS: PS4, XBO, SWITCH, PC

GENERO: ACCION

REALIZADO POR CRISTINA USERO

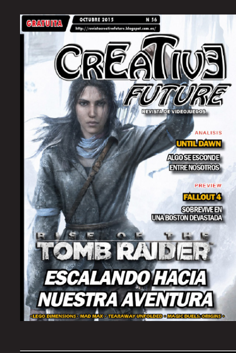
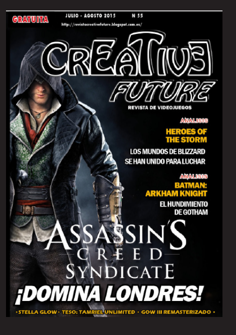
"Desde 2012, las familias han disfrutado viendo a los divertidos monstruos del Hotel Transilvania vivir aventuras llenas de humor", apuntó Jamie Stevens, vicepresidente ejecutivo internacional de productos de consumo de Sony Pictures Entertainment. "¡Ahora los jugadores pueden sumergirse en la historia y ayudar a la pandilla de Drac! Es una experiencia totalmente nueva".

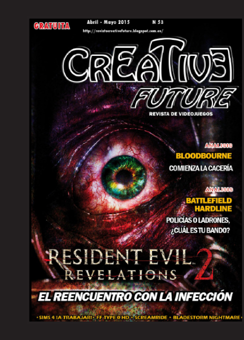
Con este juego de Hotel Transilvania nos con encontraremos con distintas experiencias como podemos entrar en este bonito mundo y así jugar con nuestros monstruos favoritos y personajes tan conocidos de la saga como Johnny, Frank o Dennis. Contará con unos impresionantes gráficos y un humor fiel a la franquicia para que no paremos de reir durante tu propia aventura monstruosa.

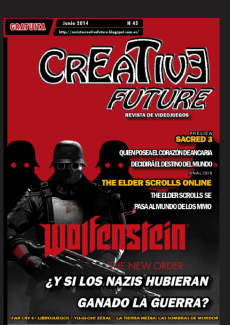
¡Los impas estarán a tus órdenes! Estas pequeñas y curiosas criaturas te seguirán donde tú digas y harán lo que les pidas. Además, combinando las habilidades de murciélago de un vampa, las de excavar de un wolfimpa y la superfuerza de un frankenimpa, entre otros, podrás resolver los acertijos más difíciles y vencer a enemigos temibles. No solo eso, también podremos perfeccionar las estrategias de nuestros impas y profundizar en las misteriosas islas Perdidas para descubrir tesoros ocultos, batallas secretas contra jefes y nuevos atajos.

Más de 60 números publicados







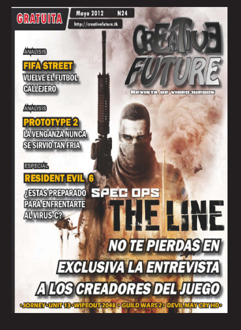






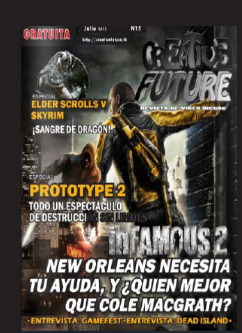























EL RESURGIR DE UN DIOS

Kratos ha vuelto con una nueva etapa en su vida que lo hará cambiar por completo, el dios de la guerra ya no se encuentra tan solo.

God of War es una de las sagas más conocidos y queridas dentro de Playstation, ya no solo por su temática ambientada en el mundo de la mitología de dioses, si no por sus duras escenas y su jugabilidad, que te atrapaban por completo con un protagonista que lleva tantas cosas a su espalda y que ha conseguido que nos quedáramos junto a él en sus numerosas aventuras.

Años han pasado desde su última aparición y por fin la entrada de este nuevo título se ha convertido en uno de esos títulos que va a ser difícil olvidar.

Un nuevo comienzo, así se definiría la esencia de este nuevo God of War, e incluso de su personaje Kratos, el cual su personalidad se ha visto afectada por la introducción de un personaje muy ligado a él, su hijo Atreus, durante todo el juego se irá desarrollando su evolución y afectación familiar.

Aparecemos en Midgar, lugar donde residimos actualmente, después de mucho tiempo de los últimos acontecimientos y en el que tenemos que emprender un viaje junto a Atreus. Poco más se puede decir de este argumento, ya que si no, desvelaremos lo más importante. Esta vez su argumento es más pausado, pero a la vez más elaborado y profundo, donde podremos ir obteniendo más información y secretos de dioses mientras vamos andando o mientras encontramos tablones dibujados donde Atreus se convertirá en nuestro profesor en esta mitología.

Y es que esta vez quieren apostar por una experiencia más ligada a la exploración que a intensidad, cambiando el rumbo de los anteriores títulos de la saga.

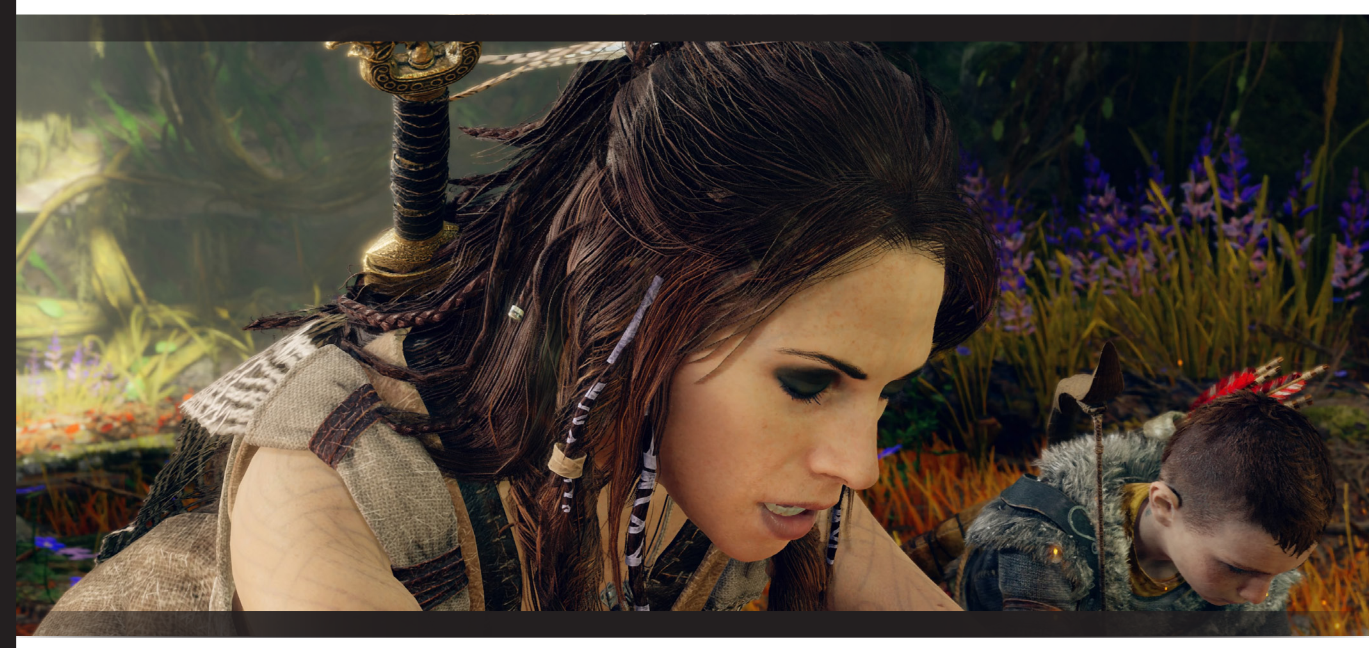
La mitología griega se ha quedado atrás, dando paso a su sucesor, la mitología nórdica donde tienen



>>



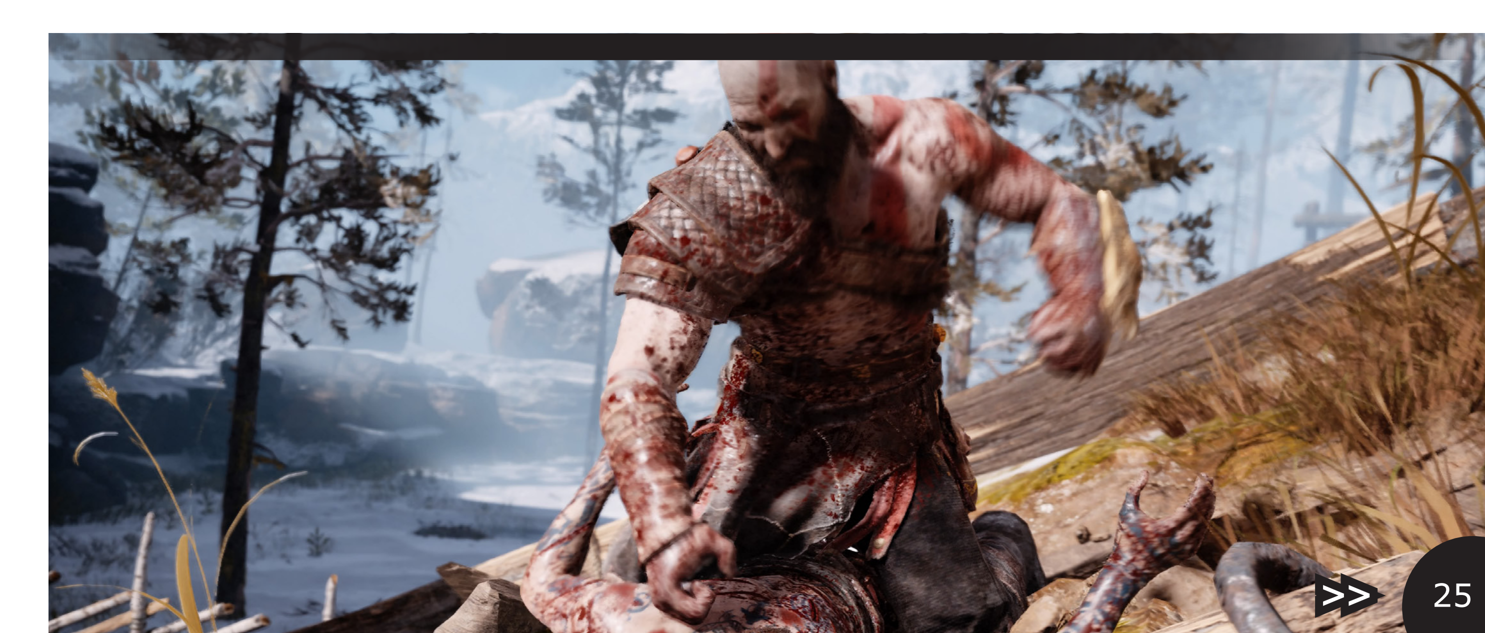
lo con un escudo que permitirá que bloqueemos ciertos ataques de nuestros enemigos. A nuestra disposición habrá numerosos combos y poderes que podremos ir desbloqueando durante la historia, y además ganaremos experiencia y dinero cada vez que nos enfrentemos a alguien obtendremos materiales de fabricación. Esto nos servirá para poder comprar y mejorar nuevas armas y armaduras en la tienda añadiéndole runas que nos harán "especializarnos" en lo que más nos guste, como ser más defensivos u ofensivos e ir subiendo de nivel para equilibrarnos a nuestros oponentes, dándole un toque más difícil a los combates, ya que muchos de ellos serán más vulnerables a lo que depende que utilicemos. De este modo podemos observar un nuevo sistema de progresión que suele ir más ligado a títulos de rol. ser más defensivos u ofensivos





cavidad Odín, Thor, Fafnir y muchos más. Un conjunto de personajes nuevos que darán para mucho.

Jugablemente no sólo utilizaremos a Kratos como personaje, si no que también podremos mandar órdenes a Atreus para que lance sus flechas a sitios estratégicos para recoger recompensas o para ayudarnos en batalla, ir con un personaje secundario no se ha convertido en una carga, como suele ser en otros videojuegos, si no una ayuda. Una de las nuevas incorporaciones para derrotar a los enemigos es el uso de el hacha leviatán que volverá a nosotros si la lanzamos a metros de distancia, como si fuera un boomerang. E incluso nos servirá para parar mecanismos. Podremos combinar-





e ir subiendo de nivel para equilibrarnos a nuestros oponentes, dándole un toque más difícil a los combates, ya que muchos de ellos serán más vulnerables a lo que depende que utilicemos. De este modo podemos observar un nuevo sistema de progresión que suele ir más ligado a títulos de rol.

Habrá puzles en esta entrega, pero no serán muy difíciles para superarlos ya que los objetivos que necesitemos suelen estar cercanos a nosotros, además de contar con coleccionables bastante asequibles.

Otra de las incorporaciones y que ha sido un punto muy fuerte que ha ganado a la gente han sido las exploraciones y las misiones secundarias, que nos harán aumentar el número de horas frente a esta aventura, y es que son muy dinámicas y llevaderas, lo que lo convierten en un título muy entretenido. Y es que finalizar el juego con todo al completo puede llevarte más de 30 horas. ¿Quién nos iba a decir que íbamos a pasar tanto tiempo junto a Kratos?



God of War cuenta con una localización impresionante donde podremos ver paisajes que nos dejarán con la boca abierta y personajes bien trabajados con unos diseños acordes a la temática, donde veremos diversidad de cambios de tonalidades y lugares, como puede ser un gran lago o una cabaña en el bosque, junto a nuestra hermosa barca que nos permitirá movernos por el mapa. Dándole un toque realista que nos hará pasar horas hipnotizados a la pantalla.

God of War no cuenta con multijugador, algo que GoW3 si tenía, pero no le hace falta, puesto que el punto fuerte de esta saga siempre ha sido su argumento. No os preocupéis, GoW cuenta con voces en español y una banda sonora espectacular que pondrá los pelos de punta en numerosas escenas, donde se ve claramente todo el trabajo que tiene detrás.

Y es que este nuevo título de God of War es una perfecta introducción para lo que está por llegar.

CONCLUSIÓN

God of War ha vuelto con más fuerza que nunca, donde se ha dado paso a un desarrollo más pausado y largo que nos enseñará una mitología nórdica desconocida para muchos. Un título que no puede pasarse por alto, ya que una vez que te atrapa, acabas formando parte de él. Katros lo ha vuelto a hacer.



EL PODER DE LA FE SERÁ NUESTRA PERDICIÓN

El Far Cry más grande de la historia, más completo, con más mundo para recorrer y con una cantidad de contenido para aburrir

No es más fácil encontrar hoy en un día un sandbox tan grande como el que nos ofrece este nuevo juego de la franquicia Far Cry. El juego tiene todos los ingredientes de un juego de mundo abierto, tanto es así que la historia no está contada de un modo lineal ni tan siquiera está claramente establecida sino que se nos presentaran tres grandes zonas del mapa donde nosotros decidiremos que hacer, en qué orden y cuando hacerlo. Esto ayudará a desbloquear una visita para conocer al líder de cada zona, que no serán otros que los hermanos del conocido como el Padre. Esto nos da una libertad total de juego, y os puedo asegurar que serán muchas las horas en las que estaremos ocupados con otras cosas que no sean seguir la historia.

Si es cierto que si has jugado los últimos años a la saga verás mucho parecido a los anteriores. Un escenario distinto, enemigos distintos pero muy influenciado por los anteriores, incluso tendremos esas escenas en las que estaremos drogado que tan características son de la saga. Y otro detalle que echamos en falta, es el habla de nuestro personaje. Seremos el protagonista de todos, nos encontraremos con muchísimos personajes que





nos darán conversación pero nosotros nunca despegaremos el pico. También está el tema de las atalayas… si, esos puntos en los que subimos y entonces descubrimos parte del mapa, pues ya te digo de que te vayas olvidando, porque aunque sea algo que esperes si o si, Ubisoft ha captado que no tiene por qué aparecer en todos los juegos este recursos y en Far Cry 5 no habrá más de una. El nombre de la secta es Puerta del Edén, liderada por Joseph Seed. Estos difunden que el fin del mundo está cerca. Aunque estemos acostumbrados en la saga Far Cry a tener ya un carismático malo malísimo, esta vez será algo distinto porque este no estará tan presente como acostumbramos si no que serán sus familiares los verdaderos protagonistas que 'nos acompañaran' durante todo el juego. El argumento podrás ver que no es muy completo pero si será divertido recorrer el mundo y conocer todas las historias que hay que contar.



Jugar con amigos lo cambia todo. La experiencia de estar solo rondando por el mundo haciendo lo que nos venga en gana mola porque Ubisoft ha conseguido un juego que tiene de todo para que si no estamos haciendo misiones estemos cazando o robando o incluso pescando. Si lo que nos gusta es recorrer el mundo para visitar todos los rincones tendremos coches para ir por tierra, lanchas para recorrer los ríos e incluso avionetas para surcar los aires en busca de nuevos horizontes. Pero todo cambia cuando llegan unos amigos y comenzamos a liarla. Jugar en grupo será muy divertido porque podremos hacer el cabra haya donde vayamos. Podemos ir completando misiones o solo vagar por los ciento y un rincones que tenemos en este terreno americano.

Si tendremos misiones para aburrirnos porque son más de ciento veinte las que podemos hacer. Hacer misiones nos irá dando puntos en la zona en la que estamos para al final enfrentarnos al enemigo que toca. Las regiones no solo se han dividido por miembro de la familia al azar, sino que cada uno de ellos se encargará de una cosa, desde adiestrar a los fieles hasta el reclutamiento de nuevos. Además de estar todo bien organizado tiene un sentido lógico haciendo que luchar en cada región nos sea tan distinto y no lleguemos a aburrirnos o caer en la repetitividad. Además no penséis que todo será un camino de rosas porque cuando nuestro medidor vaya subiendo los enemigos aparecen para buscarnos porque ya somos alguien a considerar como enemigo.

Nos ha gustado mucho la cantidad de personajes secundarios que nos vamos a encontrar en nuestras andadas, cada uno con su propia historia

CADA ZONA ESTARÁ 'GOBERNADA' POR UN MIEMBRO DE LA SECTA



y por supuesto muchos de ellos con misiones locas que encargarnos, tendremos desde misiones con sentido hasta misiones de lo más alocadas y divertidas, vamos que habrá de todo. Compañeros. Con nosotros siempre podremos llevar un aliado que puede ser una persona o un animal, los cuales servirán para ayudarnos de distinta forma y cada uno será mejor en unas u otras habilidades. Tendremos nueve misiones que si realizamos iremos ganando compañeros aunque siempre tendremos que prescindir de todos menos uno para que juegue con nosotros. Con habilidades y estilo tenemos de todo, no solo que saben usar distintas armas sino que además podrán hasta pilotar y no solo eso, también habrá animales que lucharán por nosotros. Tener cuidado porque según el tipo de misión tendréis que coger uno u otro si queréis aprovechar su potencial. No se os ocurra hacer una misión de sigilo



GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: UBISOFT	DESARROLLADORA: UBISOFT

FAR CRY 5		HISTORIA 9.3
NOTA 9.6	GRAFICOS 9.8	MUSICA 9.7
	JUGABILIDAD 9.6	TRADUCCION 10

REALIZADO POR BIBI RUIZ

con el oso, imaginaros por qué. Los gráficos del juego son simplemente impresionantes. Muy buenos, muy completos dejando todos los entornos cargados de detalles. Los escenarios abiertos serán lo que mejor presumen del potencial de estos creando entornos realmente admirables que nos harán perder mucho tiempos solo disfrutando de ellos. La banda sonara es de diez. Todo está integrado de una forma espectacular, desde los sonidos de los animales hasta las balas pasando por un doblaje excelente. Después de tantas horas jugando y escuchando las voces de unos y otros personajes no puedo mostrar ninguna queja solo lo vivido. El multijugador se nos presenta de un modo distinto y llamativo. Se olvida de esos potentes gráficos para ofrecernos algo distinto. Un todos contra todos o un por equipos será lo que veremos aunque los mapas serán ilimitados porque la comunidad será la encargada de crearlos. No es nada novedoso este modo ni va a inventar la rueda pero completa el juego con más modos para jugar.

CONCLUSIÓN

Si buscas un juego de mundo abierto, con disparos, exploración, acción y desenfreno estas ante lo que busca porque Far Cry 5 es un juego que trae todo eso y que lo hace muy buen. Si eres de los que ya está metido en la saga verás que tiene mucha continuidad pero no por ello deja de sorprendernos y ofrecernos una experiencia muy buena.



UN JUEGO DE ROL CON UNA MEZCLA DE GÉNEROS QUE SABE MUY BIEN

Un videojuego de rol con grandes toques de acción y gestión con unos buenos gráficos y una gran conexión entre todos los apartados que lo convierte en un buen candidato de compra para este 2018

Un golpe traicionero ha derrocado a Evan Pettywhisker Tildrum, el joven gobernante de Ding Dong Dell. Evan, con ayuda de sus amigos Roland, Tani, Batu, Lofty y muchos otros que irá encontrando a lo largo de su viaje, levantará un nuevo reino libre de conflictos al unir todo el mundo de Ni no Kuni.

La primera impresión puede dar a pensar que es un juego para niños por el estilo gráfico del juego pero no os engañéis porque es para los adultos, y os daréis cuenta nada más jugar.

Si estáis pensado que si esta segunda parte es para vosotros que no habéis jugado a la primera, os puedo asegurar que no hay problema. Está claro que si has jugado al primero encontrarás detalles que no verán los nuevos pero nada de esto hace que sea una experiencia que no se deje jugar bien.

No quiero desvelaros demasiado por el tema de no hacer spoiler pero decir que esta presentada en capítulos e iremos viendo algún que otro video entre ella a la vez que los personajes nos van contando sus propias historias donde nos dejarán conocerlos más en profundidad. Si decir que el comienzo es un poco raro y que la introducción del personaje en este mundo es un poco extraña ya que rápidamente se olvida de su mundo para centrarse en este. Tal vez un poco más de nostalgia por parte del prota no hubiera estado mal.





El comienzo es flojo y nos deja más dudas que otra cosa, pero cuando van pasando las horas todo se va completando y nos vamos enganchado. Por lo tanto iremos recorriendo el mundo en busca de alianza y nuevos amigos que nos ayuden a levantar y mantener este reino. Lo interesante aquí es otro género más que entra en el juego, el de gestión. Será entretenido y completito por lo que las minutos que vayamos dedicando a esta parte del juego será gratificante porque no solo será la gestión, es que veremos crecer nuestro reino, contando cada vez con más posibilidades. Y aquí está casi lo mejor de esta parte del juego. No solo nos encargamos de la gestión de construir aquí o allí, sino que una vez lo tengamos podemos ir a hablar con sus habitantes, entrar en las tiendas y recorrer todas las calles, ¡Mola mucho recorrer tu propia ciudad! Esta ciudad se podrá ir mejorando creando nuevos edificios que nos ofrezcan tiendas de todo tipo y hasta podremos ir mejorándolas para que cada vez su contenido sea más de nuestro intereses. Siempre estamos buscando tiendas nuevas en sitios más alejados para conseguir mejor equipo, pues aquí será algo similar solo que esa 'distancia' a recorrer será conseguir los recursos para mejorar las tiendas.

El sistema de misiones está muy bien implementando porque durante todo el juego todo se centrar en guiarnos a través de la historia para hacerla más completa a la vez que conocemos más sobre todo que envuelve este mundo.



Tendremos misiones secundarios pero no serán tanto de ve a traerme tres piedras o súbete a tres meses y baila en medio de un bar. Contamos con fuerte tutorial que nos ayuda a entender y aprovechar todo. Son muchas las cosas que este juego nos quiere contar y nos parecerá abrumar lo que hay escondido debajo de ese toque infantil que aparentar tener. Pero con estos tutoriales aprenderemos todo y nos dará pie a que investiguemos nosotros para aprovechar mejor todo.

A la hora de encajar las batallas nos ha resultado muy divertido, y a la vez completo, tanto que rara vez se nos harán pesadas las batallas, e incluso llegando en muchos ocasiones a buscarla para exprimir esos momentos de acción que nos ofrece Ni No Kuni II: El renacer de un reino. En las batallas nos moveremos libremente por el mapa mientras atacamos y nos defendemos de enemigos de toda índole, lo que hace que el juego se haga querer desde las primeras batallas con enemigos que irán variando durante el avance del juego. No solo nos deberemos enfrentar a pequeños enemigos sino que habrá de todos los tipos y tamaños, tanto que hasta lucharemos contra dragones. Las razas de todos estos enemigos, a la vez que los aliados se basan en animales, donde nos encontraremos entre tanto con una gran lucha entre gatos y ratones, curioso ¿no?

A la hora de encajar las batallas nos ha resultado muy divertido, y a la vez completo, tanto que rara vez se nos harán pesadas las batallas, e incluso llegando en muchos ocasiones a buscarla para exprimir esos momentos de acción que nos ofrece Ni No Kuni II: El renacer de un reino. En las batallas nos moveremos libremente por el mapa



mientras atacamos y nos defendemos de enemigos de toda índole, lo que hace que el juego se haga querer desde las primeras batallas con enemigos que irán variando durante el avance del juego. No solo nos deberemos enfrentar a pequeños enemigos sino que habrá de todos los tipos y tamaños, tanto que hasta lucharemos contra dragones. Las razas de todos estos enemigos, a la vez que los aliados se basan en animales, donde nos encontraremos entre tanto con una gran lucha entre gatos y ratones, curioso ¿no?

Seguramente esperabais un sistema de combate de turnos como el primer juego pero no lo vais a tener aquí, y sinceramente este cambio le ha sentado como anillo al dedo. También es cierto que tendremos que dedicarle un tiempo para aprender a luchar bien y usar todo el potencial del juego porque tiene mucho más de lo que pensado, nada de machacabotones si queremos ganar a la vez que disfrutamos del juego. Encima tanto si os gusta ir probando cosas o sois de los que queréis aprovechar al máximo los personajes en



sus mejores situaciones, podemos cambiar entre personajes muy fácilmente dentro de los combates, pudiendo así aprovechar las habilidades de cada uno en los mejores momentos de la batalla. Pero no todo acaba ahí porque también tenemos misiones en las que controlar nuestro ejército desde una vista aérea con las que iremos dando órdenes y veremos cómo atacan a las hordas enemigas. Estos ataques también serán en tiempo real. Los desarrolladores han pensado en todo.

Un estilo gráfico muy chulo, muy colorido y alegre que encaja a la perfección con la historia y lo que nos quiere expresas el juego. Un diseño chulísimo lleno de lugares exóticos y con un amplio elenco de personajes. Hemos disfrutado mucho paseando tanto por las calles de las ciudades como por los entornos más abiertos, todo con ese toque que lo hace especial con inmensidad de detalles, animaciones muy curradas y un abanico de colores esplendido.

CONCLUSIÓN

Ni No Kuni II: El renacer de un reino un juego completísimo en todos los apartados. Un diseño artístico colorido a la vez que elegante, una jugabilidad completa con varios modos de disfrutarlas como primera persona o batallas gobernando un ejército, textos en castellano y un reino que construir donde además de la gestión de este podremos recorrerlo para conocer a sus habitantes.



UN NUEVO JRPG COMO LOS DE ANTES

Square Enix sigue apostando por dar la oportunidad a nuevos estudios, y vuelve a confiar en Tokyo RPG Factory para crear este juego de rol japonés clásico con toques modernos

Estamos ante un nuevo juego dentro de la categoría indie de la desarrolladora Square Enix. Como siempre decimos, indie no significa juego cutre ni malo ni a medias, no, significa que ha tenido menos presupuesto para desarrollarse pero no por ello no nos encontramos grandes obras maestras dentro de la categoría porque muchas veces una idea vale más que todo el dinero del mundo.

Tokyo RPG Factory nos ofreció en su día su primer juego I Am Setsuna y esta vez basándose mucho en esa creación que fue tan bien nos trae este juego con una jugabilidad mejora en un mundo totalmente nuevo. Un juego que bebe del anterior de la compañía además de grandes clásicos del género como son los primeros juegos de la tan conocida saga de Square Enix Final Fantasy. Por ello veremos mucho de estos juegos entre ellos detalles inconfundibles pero siempre con ese

toque moderno que lo hace mejorar lo ya vivido. Parte de la historia se basa en la búsqueda de estos artefactos que además de recuperar recuerdos nos permiten mejorar los personajes y obtenemos bonificaciones. Todo comienza en un lugar remoto donde un joven llamado Kanata despierta de un sueño abrumador y descubre que su ciudad ha desaparecido. Para evitar que el mundo se pierda para siempre, Kanata y sus compañeros se disponen a reconstruir todo lo que les rodea con el poder de los recuerdos, que les permite materializar sus pensamientos. Con el paso del tiempo todo irá desapareciendo solo dejando una sombra de lo que eran y donde se habían encontrado pero gracias a los artefactos conseguiremos ir descubriendo todo lo que necesitamos para avanzar en este mundo.













En lo referente a la jugabilidad tendremos un sistema por turnos. Los combates será parte de lo entretenido del juego porque nos encontraremos con varios estilos de ataque entre ello cuerpo a cuerpo o de área, igualmente los enemigos nos atacarán con áreas que si no tenemos cuidado podrán matar a todo el equipo. Además contaremos con los Vulcosuits, unos robots que nos ayudarán con los enemigos más difíciles. También contamos con los ataques Paradigm Drive que incluso cada personaje tendrá el suyo propio haciéndonos únicos a cada uno de ellos. Un detalle en esto, y estamos ante una mejora es que nos podremos mover por el escenario atacando hacia donde queramos, no será solo marcar un personaje como en muchos juegos del estilo si no que orientaremos nuestros ataques para atacar a unos u otros enemigos en la dirección que mejor nos convenga. Un diseño de los personajes y mapas son coloridos y alegres aunque están falto de contenido los mapas porque muchas veces veremos que son algo random donde habrá muchos elementos pero con pocos detalles. Si es cierto que

GENERO: ACCION	PLATAFORMA: PS4, SWITCH
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: SQUARE ENIX - TOKYO RPG



LOST SPHEAR		HISTORIA	8.0
GRAFICOS	7.6	MUSICA	9.0
JUGABILIDAD	8.3	TRADUCCION	4.0

NOTA 7.9

REALIZADO POR CRISTINA USERO



el tipo de mapas será muy variado y nos encontraremos de frondosos bosques a grandes ciudades. El titulo llega con subtítulos en inglés con los audios en inglés. Una pena que no llegue en nuestro idioma pero si nos enteraremos como poco de lo básico. En cambio sí hemos disfrutado mucho de la gran banda sonora que ha sido creada por el compositor Tomoki Miyoshi.

CONCLUSIÓN

Lost Sphear es un juego sencillo pero completo. Tendremos batallas donde deberemos medir nuestros golpes, muchos sitios para recorrer, una buena banda sonora y una historia interesante frente a falta de potencial en el apartado artístico y que hubiera llegado en castellano.



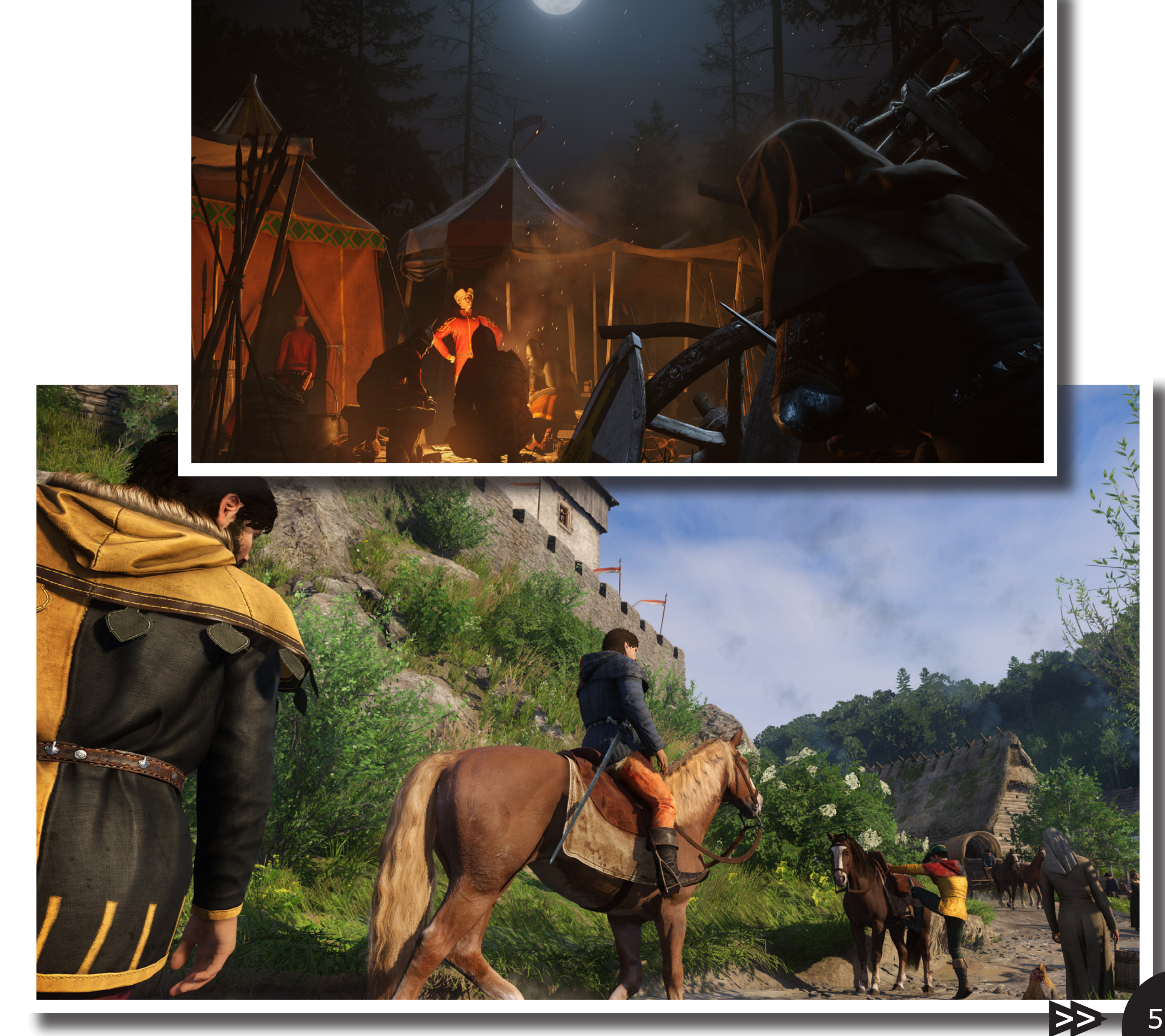
UN JUEGO BASADO EN HECHO REALES

Traslademónos al siglo XV al 1403 en el corazón de Europa, a la región de Bohemia, a una época llena de intrigas y sangrientas peleas

Nos encontramos ante un RPG de aventuras en un mundo abierto que nos sumergirá en una aventura épica, donde tendremos libertad de elección. Ambientado en el medieval Sacro Imperio Romano, Kingdom Come: Deliverance cuenta con personajes históricos auténticos, elementos temáticos y conflictos bélicos. El juego comenzó como una campaña de micromecenazgo a través de Kickstarter y como podéis intuir, el proyecto fue a buen y aquí es donde comenzamos.

El Rey está muerto y su hijo mayor Wenceslao IV se ha convertido en el nuevo Rey de Bohemia. Segismundo, el enfurecido medio hermano de Wenceslao, le encarcela e invade el país con su poderoso ejército. Desafortunadamente, en medio de este caos, tu personaje Henry sufre las consecuencias. El ejército mercenario destruye tu hogar y acaba con tu familia, eres el único superviviente de este baño sangriento y aquí es donde comienza tu camino hacia la redención.

Un detalle que os sorprenderá mucho es que el juego de corte realista, osea que nada de magia. Es difícil pensar en videojuegos, medieval, no magia, pero efectivamente, el juego no podía contener magia si quería cumplir con sus objetivos.



Tampoco seremos un héroe, ni siquiera un caballero, seremos el hijo de un herrero sin preocupaciones por lo que cuando se nos presenta por primera vez el reto de sobrevivir no lo llevamos muy bien. Sentiremos como nuestro protagonista es malo con la espada, no sabe montar a caballo y si con el arco atina a un enorme árbol será pura suerte. Este juego mantiene aquí lo que busca con el realismo, como si un simulador de vida en la época medieval se tratase, por lo que si queremos aprender algo tendremos que usarlo, y mucho. Los daños en combate serán importantes porque las heridas no se curan solas, si no nos curamos las heridas después del combate podremos morir y lo mismo ocurre con las demás características, nos cansaremos y tendremos hambre, y no cualquier comida, si la comida lleva con nosotros mucho tiempo pensarlo dos veces antes de hincarle el tiempo. Tendremos que mantener todo estable si no queremos sufrir un mal contratiempo.

En lo referente al entorno gráfico, exploraremos majestuosos castillos, frondosos bosques, prósperos pueblos y un sinfín de entornos medievales. No contaremos con un diseño destacable en lo referente a los personajes ya que están dentro de lo normal pero si nos ha gustado mucho la manera de presentar el menú con sus escudos, huecos para armas y equipo y las pestañas, eso sin quitar que aunque los paisajes tampoco sean de lo mejorcito, estos no serán una traba para disfrutar a lo grande de este juego. Otro punto que si nos ha gustado mucho es los diseños de los interiores siempre



PARTICIPAREMOS EN ASEDIOS DE CASTILLOS ASÍ COMO EN GRANDES BATALLAS HISTÓRICAS



cargados de pinturas y elementos del medievo. Nos sentiremos dentro de la edad media desde el minuto uno del juego. En la jugabilidad, nosotros decidiremos si ser benevolentes o malvados, utilizar armas o nuestra carisma para evitar conflictos, pero eso sí, tendremos que afrontar las consecuencias ya que hay múltiples forma de resolver las misiones. También dispondremos de libertad para llevar la historia como queramos, no habrá un camino recto para completarla, y además nuestras acciones influirán en las reacciones de la gente. Todo esto se acrecienta con un sistema de combate inversivo, creado con expertos en las artes marciales del siglo XV. Elige tus armas y ejecuta docenas de combos únicos en batallas. Habrá que tener cuidado con nuestros actos porque el mundo nos vigilará, los personajes no jugables informarán de nuestros crímenes a las autoridades, los crímenes cometidos



afectarán a la economía y el comportamiento de los NPC, y por supuesto, nuestra reputación importa. Como consejo deciros que deberemos estar muy atentos a todas las conversaciones porque en muchas ocasiones estas nos servirán para resolver otras. Los combates serán difíciles. Llegaremos a ser diestro con la espada con el tiempo pero eso no quita que un buen espadazo de nuestro enemigo nos pueda matar, esto hace que no nos desentendamos del tema una vez hayamos aprendido a usar una arma. Saber usarla solo significa que seremos capaz de defendernos del enemigo pero él sigue estando delante nuestra. Para concluir decir que las voces no llegan dobladas al castellano, pero si nos encontraremos los subtítulos y menos mal porque serán muchas las horas que pasaremos leyendo lo que nos tienen que contar los personajes.

CONCLUSIÓN

Kingdom Come Deliverance no es un juego para impacientes porque todo irá a su ritmo, y si queremos hacer de un muchacho inexperto en todo en caballero nos llevará mucho de este. También para los que le gustan los retos porque no podremos despistarnos ni un momento porque todo puede acabar con nosotros, desde la mala comida hasta un enemigo a nuestra espalda pero recorrer sus rincones y disfrutar de la vida medieval será todo un lujazo.

SWORD ART ONLINE
ソードアート・オンライン
FATAL BULLET

KIRITO NO SERÁ EL PROTAGONISTA, LO SEREMOS NOSOTROS

La editora por excelencia de los animes no podía dejar escapar una nueva oportunidad de extender la saga Sword Art Online con este juego que da un giro al estilo de juego al cambiar la espada por una pistola

Por primera vez abandonamos a Kirito para ser nuestro avatar el protagonista del juego. Suena raro en esta saga después de tanto cariño que le habíamos tomado al personaje pero el completo editor de personaje donde podremos modificar casi todo lo relacionado con el aspecto del personaje nos hará que lo dejemos un poquito de lado dentro de la saga.

Comenzamos por la historia que nos tiene que contar. Se basa en un nuevo MMO de acción basado en armas de fuego. Dejarán de ser lo principal las armas de ataque y los hechizos para centrarnos en los disparos, tipos de armas y munición variada. Antes os hemos contamos que Kirito no es el prota de esto juego pero no es





cierto del todo porque si saldrá en el juego y tomará un papel importante pero no seremos nosotros los que lo controlemos. ¿Qué tenemos que hacer en el juego? Tendremos misiones que completar de diversos tipos además de las principales pero se hacen repetitivas porque no van más allá de mata estos enemigos o mata aquellos. En este punto hubiéramos preferido algo más de diversidad que nos diera ese aliciente que hace que te enganches a un juego. Sus mecánicas funcionan muy bien. Llevaremos hasta dos armas equipas, contaremos con muchos tipos de armas para elegir, sistema de apuntado automático, y un movimiento fluido para ir esquivando balas mientras agujereamos a los enemigos. Será super entretenido movernos por escenario y no pararemos porque el juego no busca eso, si no que estemos continuamente de un lado a otro mientras buscamos enemigos a los que atacar. Nuestro equipo contará con cuatro personajes para que no avancemos solos en la historia y serán de gran ayuda si caemos en combate porque no podrán levantar aunque cuidado porque si caemos todos tendremos que volver un poquito lejos y rejugar lo avanzado. Subimos de nivel nosotros y nuestros aliados por lo que matar enemigos nos ayudará a mejorar nuestro personaje



UN MODO COOPERATIVO ADEMÁS DEL OFFLINE Y EL ONLINE

para afrontar nuevos retos. No encontraremos en detalles en este apartado ni tampoco en los tipos de armas ni mejoras porque se alargaría mucho el texto si solo conseguiríamos aburrirte, así que pasamos a otro apartado. El diseño de los personajes y de los enemigos están chulos. Los entornos son muy normalitos pero cuando se llenan de enemigos mejora mucho y sobre todo los jefes finales, que además tendrán unos patrones distintos a los demás enemigos que nos harán trabajar más la mente y las manos. No podemos decir los mismo de los enemigos normales ya que su IA es algo regulera. Si hay que decir que estamos posiblemente ante el mejor juego en lo referente a este apartado. En lo referente al apartado sonoro no podremos quejarnos porque los audios llegan en japonés que eso es algo normal e incluso lo queremos para que el juego no pierda esa esencia que trae del mundo nipón pero además por suerte para nosotros también llega con los textos en castellano, un premio que no desaprovecharemos. La duración del juego es extensa porque además de los principal tenemos un monton de misiones extra para recorrer lo que seguramente te hará pasar más de 50 o 60 horas jugando si quieres hacer todo. Además el juego también cuenta con modo online, que aunque la premisa de la historia parezca

que es un MMO puro y duro no lo es, tenemos nuestra historia para jugar en solitario pero además cuenta con esos modos multiugador. Por una parte hay un cooperativo para acabar con enemigos tochos y por otro lado el por equipos donde ya sabes quién gana. Para completar os voy a hablar del pase de temporada. Este cuenta



con el los contenidos descargables: “Ambush Of The Imposters”, “Betrayal Of Comrades” y “Collapse Of Balance”. Este primero incluye n nuevo arco argumental, con una nueva mazmorra y un nuevo jefe final. Con la ayuda de Yamikaze, Dyne y Musketeer X (nuevos personajes jugables), empezaremos a investigar unos rumores sobre unidades ArFA-sys del enemigo. En el nuevo modo de juego de este pack podremos usar podremos enfrentarnos a Kirito y a otros personajes en este nuevo modo offline. El modo multijugador de cuatro contra cuatro disponibles en modos héroes y avatar nos permite luchar en un nuevo por equipos. De los otros dos paquetes no sabemos todo pero inlcuyen nuevos personajes: En el pack “Betrayal Of Comrades” Clarence y Shirley (Alternative Gun Gale Online); y en el pack “Collapse Of Balance” Alice y Eugeo (Alicization).

CONCLUSIÓN

Sword Art Online Fatal Bullet es un juego completito en todos sus apartados. Mantiene la premisa de ese mundo online pero con una nueva premisa donde tendremos continuas y frenéticas batallas. Subtitulado al castellano y con un multijugador para aumentar las horas del offline que no son pocas. Como pega las misiones un poco repetitivas y tal vez un mejor pulido de los escenarios que son demasiados genéricos.



¿UN AGENTE DEL FBI QUE ES MEDIO VAMPIRO MEDIO BERENJENA?

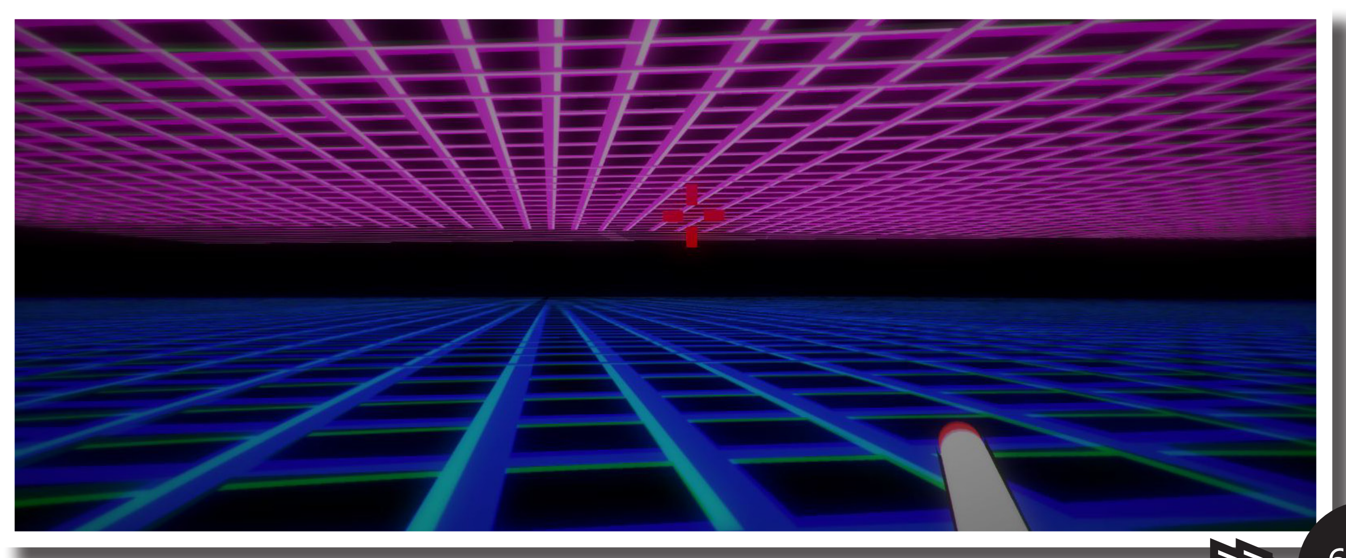
Estamos ante un juego extraño, un juego fácil de comparar pero no con un juego si no con una mezcla de mucho pero siempre contando con un toque personal que lo hace tan especial

El juego llega en capítulos y de momento solo hemos jugado a los dos primeros que son los que están disponible en descarga a través de Steam por lo que hablaremos de ellos desde su música a su contenido pasando por su diseño gráfico.

Cuando decimos que era un juego raro podemos extender esta idea a todos sus apartados. Una música que nos mantiene siempre en tensión y alerta, unos gráficos que nos harán dudar de lo que estamos viendo casi en todo momento y un género difícil de etiquetar tras sus giros durante la trama, ¿Todo esto encaja bien? Si, muy bien. Por lo de raro nos vamos a ir a decir que es un juego singular como ningún otro del mercado, nos lo hemos pasado muy bien con sus personajes e historia, lo hemos disfrutado mucho. La duración será de unas dos horas el primer juego y cuatro el segundo, aunque el segundo no será tan fácil de completar a la primera y menos si queremos tener todo.

¿Pensáis que solo estaremos ante un juego de Point & Click? Pues olvidaros de la idea porque los creadores de este juego han buscado que tengamos de todo, solo tenemos que ver el comienzo del segundo capítulo para hacernos una idea.







Aunque podíamos hablar de las mecánicas, gráficos, ambientación y demás de cada capítulo por separado (ya hemos comentado que son dos los disponibles) hemos planteado hacer un análisis basado en líneas generales del juego, sin entrar en detalle en cada capítulo por separado para no desvelaros mucho sobre Baobabs Mausoleum. En cambio sí separaremos la historia y algo más.

El primer capítulo está titulado como Ovnifagos Don´t Eat Flamingos y el segundo es 1313 Barnabas Dead End Drive. En Ovnifagos Don´t Eat Flamingos comenzamos en Flamingo's Creek es un lugar que aparece cada 25 años en Albatross Road, cuyo vecindario es digno candidato de tus mejores pesadillas. Nos pondremos en manos del Flamingo's Creek es un lugar que aparece cada 25 años en Albatross Road, cuyo vecindario es digno candidato de tus mejores pesadillas donde conocerá a extraños y paranoicos residentes. Comenzaremos chocando a un bicho raro aunque no es del todo su culpa porque íbamos al teléfono conduciendo y fumando. Al despertar apareceremos en un sitio raro y con algunos problemillas que nos animarán a investigar el entorno.



En 1313 Barnabas Dead End Drive comenzamos con Watracio Walpurgis, nuestro agente del FBI, berenjena y vampiro, despertando en un hotel mugriento y siendo acusado de la desaparición de Daphne, la amable camarera de Flamingo's Creek que conoció en el primer capítulo. Investigaremos el caso más absurdo e importante de su vida.

Como he dicho antes el juego tiene de todo. Resumiendo muy rápidamente lo que nos vamos a encontrar es un juego de los ochenta con sus mapas recargados de contenido, con sus pixeles como puños, su musiquilla pegadiza y aguda, y ese gran aliciente que no sabemos si es por la mezcla de todo que nos invita a jugar una hora tras otra.

El juego se dejará explorar bastante aunque casi siempre para salir de algún lugar tendremos que ir realizando distintas tareas. Podremos entrar en todas las casas del pueblo fantasma donde conoceremos a todos los habitantes de semejante paraje en el camino de Albatros Road. Cuenta con un montón de guiños a otros juegos de la época tanto en nombre de personajes como Bob Syslack o Freddy Frogger, lugares típicos de cualquier juego de la época hasta detalle como que al entrar al pueblo nos encontramos con un cartel donde nos dice el número de habitantes que hay… 64.

Los puzles que se nos plantean no nos supondrán mucho reto y menos si hablamos lo suficiente con los personajes como para enterarnos y más o menos saber que buscar. Casi todo lo que necesitamos, por no decir todo, estará muy cerca de la zona donde nos encontramos pero esta 'escondido' de una manera que no nos será problemático y a la vez que se haga divertido. Nos lo hemos pasado de escándalo pasándonos algunos de los puzles que tiene. En el segundo capítulo se complica un pelín y aparecen algunos minijuegos que harán aún más loco este juego. También aunque no lo hubiéramos esperado el cambio de día y noche importará, el comportamiento de los aldeanos o criaturas del pueblo no será la misma.



GENERO: POINT & CLICK Y J-RPG
PLATAFORMA: PC
DISTRIBUIDORA: ZEROUNO GAMES
DESARROLLADORA: CELERY EMBLEM



El juego llega en castellano y es que viene de una desarrolladora española así que no decir más y disfrutar de su contenido. Baobabs Mausoleum está cargado de texto, cargado de humor y chistes fáciles que no sacaran una sonrisa y hasta algunas carcajadas.

CONCLUSIÓN

Baobabs Mausoleum es un juego único. No es raro, es muy raro, con extraños personajes, con una historia sin sentido y con unos gráficos ochenteros. Muchos guiños, muchas risas y una música que se ajusta a la perfección con todo lo demás. Solo podemos decirte que tienes que probarlo porque seguro que te gustará además de que no es muy largo de momento porque tiene solo dos episodios pero si le das esa oportunidad querrás ver el tercero ya.



UN PRINCIPITO CON SANGRE CASTELLANA

Estamos ante la recreación de lo que hubiera sido el principito si alguna vez hubiera llegado a los videojuegos. Bonito con mecánicas sencillas y un atractivo que lo hace especial además de contar con la experiencia de que ya fue lanzado en dispositivos móviles

Nos encontramos un juego que expulsa tranquilidad desde el minuto uno de juego. Nos situaremos en un mundo a tamaño pequeño donde llevaremos a un pequeño príncipe que se dedicará a recorrerlo y hacer distintas cosas dentro de él. Una mezcla de toques de rol como gestión de recursos donde haremos el Juan Palmonez,, si queremos comer a plantar, si queremos armas a crearlas, y si queremos madera a cortar árboles, y sin olvidarnos siempre de comer o dormir.

Deiland ha sido desarrollado por el estudio español Chibig gracias al proyecto de Playstation, PlayStation Talents, del cual ya hemos visto otros títulos en esta revista y esperamos que sean muchos más porque están llegando juegos muy buenos, muy currados y lo mejor de todo, es una gran ayuda para fomentar la creación de nuevos equipos de desarrollo para que al igual que somos uno de los países





LA PESCA SERÁ OTROS DE LAS POSIBILIDADES QUE VEMOS EN ESTE JUEGO

con mejores jugadores tengamos también un país con juegos entre los top de los videojuegos a nivel mundial. Seguro que algunos de vosotros lo habréis jugado en móvil y si es así, notareis que ha sido una evolución completa ya que mejora en todos sus apartados brindándonos una jugabilidad sencilla a la vez que cumple con notable en todos sus apartados. Aunque penséis que estamos ante un Minecraft, un Ark o juego similar en el que solo importa la exploración y la construcción estáis algo desencaminados porque Deiland cuenta con su propia historia para contarnos. En Deiland, la narrativa cobra especial relevancia al desvelarnos la fascinante historia de Arco, el más joven de los cuatro príncipes que fueron enviados a los planetas menores para hallar los poderosos cristales que esconden en su interior. La leyenda decía que cuando lo encontraran, el cristal haría despertar la magia que se extendería a los confines del universo dando lugar al origen de los mundos.

Más allá de esta interesante historia que nos pone a mando de Deiland, nosotros decimos como queremos evolucionar.



Tenemos todo un mundo para cultivar, para construir y para explorar. Podemos plantar todo un bosque para más tarde crear inmensas estructuras o disfrutar de la naturaleza con amplias zonas verdes. Todo esto no solo será visual sino que eso afectará a lo que nos irá apareciendo y a quien atraemos a visitarnos. El tutorial está muy bien para comenzar antes de ofrecernos carta blanca para movernos cómo y por donde queramos. Tendremos pequeñas misiones pero nos irán guiando por parte de lo que ofrece Deiland. Busca eso por ahí, planta esto por allá, construye no se que herramienta y recolecta esas verduras para comer. La única pega en este sentido es que tiene ese toque de llegar de las plataformas móviles, y es que avanza muy lento el principio pero dándole un rato de juego nos haremos con él,

GENERO: POINT & CLICK Y J-RPG | PLATAFORMA: PS4

DISTRIBUIDORA: SIE ESPAÑA | DESARROLLADORA: CHIBIG



o más bien, él se hará con nosotros. Contaremos con habilidades que irán mejorando conforme avancemos en el juego. Si, habéis leído bien, en este videojuego no solo de craftear se trata sino que además deberemos ir subiendo nuestro personaje de niveles a la vez que nos vamos decantando por una mejora u otra. Tendremos enemigos de los que tendremos que defendernos pero además habrá buenos visitantes que nos darán misiones para cumplir a la vez que nos ofrecen objetos para vender o comprar los nuestros. Una música tranquila y agradable acompañada a este juego de corte infantil pero con mucho detalles estéticos que hacen que disfrutemos aún más la experiencia de jugarlo. Todo completamente en castellano. Nos ha alegrado mucho encontrarnos un juego tan bien pulido con este este Deiland y a la misma vez lo sentíamos muy nuestro teniendo todo el texto y las voces en castellano.

CONCLUSIÓN

Deiland llega con un precio muy asequible ya que no supera los 15 euros y con muchas horas de pura diversión mientras trabajamos en nuestro planeta a la vez que descubrir nuevas opciones con cada minuto que pasamos jugando. Una música preciosa con unos gráficos muy chulos en un juego sencillo a la vez que divertido.



MÁQUINAS DE TODO TIPO Y CULTIVOS PARA CADA LUGAR

Ampliaremos nuestra granja por el globo terráqueo para cultivar cada producto donde mejor se cultive para hacer ventas por todo el mundo a la vez que aprendemos el oficio de granjero

Se está poniendo interesante el tema de los simuladores porque en los últimos años estamos viendo llegar cada vez más y hasta ya contamos con competencia en el tema de usar los tractores para labrar. Todo comienza en una granja de Montana en Estados Unidos donde tendremos nuestros campos para arar, cultivaremos nuestros primeros árboles, empezaremos a conocer la maquinaria que ofrece el juego, cuidaremos de nuestro ganado y mucho más hasta que decidamos expandirnos por otros continentes.

Contamos con lo último en tecnología pero con la mínima experiencia por lo que habrá que ir currándoselo si queremos salir adelante con nuestra empresa. ¿Por qué no hacer despegar nuestro Dron para que nos ayude? Si, tendremos de todo lo que podáis imaginar, esta gente se lo ha currado para que no echemos nada en falta.







UN SIMULADOR DE LO MÁS COMPLETOS HASTA EL MOMENTO

Y en lo referente a la gestión de recursos, ahí ya entramos nosotros porque nos lo dan todo pero nosotros somos los encargados de gestionar todo de la mejor manera posible, desde la gestión económica hasta el tipo que tardamos en recoger los cultivos. Pure Farming 2018 no se queda corto en ninguno de sus apartados y dentro de la variedad disponemos de todo tipo de árboles, muchos campos para cultivar lo que necesitemos o queramos, distinta forma de obtener energía y hasta invernaderos para las zonas más cálidas. No solo la variedad de formas de trabajar será interesante en este juego, sino que se expande a todo el mundo dejándonos cultivas en el país que queramos para así usar el potencial de cada uno de manera que obtenamos los mejores recursos explotando cada país por sus mejores características. Esta gran novedad aporta un toque novedoso e interesante porque amplia los horizontes más haya de plantas lo que queramos dodne queramos sino que decidamos estudiar los terrenos para plantar solo lo mejor en cada sitio.

El juego cuenta con las licencias de las grandes marcas como Zetor, Landini, McCormick, Gregoire, DAF o Mitsubishi. Y no solo son marcar y logotipos sino que el peso de las máquinas y el movimiento se ajustarán a sus homónimas dando un gran toque de realidad extra al simulador. Igualmente todo tipo de animales y plantaciones estarán en nuestras manos como campos de olivas, grandes zonas de viñedos, cafetales, cultivos de arroz y cualquier producto que nos apetezca plantar. No solo cultivar por libre será posible ya que cuenta con tres modos de juego. Por un lado disponemos de Mi Primera Granja donde aprenderemos todo lo necesario para ser un buen granjero a la vez que nos hacemos empresario de nuestro poderoso dominio. En este contamos con misiones que irán desde lo más sencillo hasta cosas más complicadas o tediosas de hacer con el fin de que explotemos todo el juego. En segundo lugar tenemos Desafíos de Granja donde hay veinte escenarios de una hora de duración donde no tendremos todo tan fácil. Este modo nos plantea retos preestablecidos que deberemos cumplir ya partiendo de unas condiciones o con trabas en el camino. Y





finalmente el modo Via Libre; este modo como es de suponer iremos a nuestra bola todo el tiempo, es perfecto para los que quieras jugar al simular sin molestia por parte de nadie aunque sinceramente prefiero Mi Primera Granja que además de dar mucha libertad nos va proponiendo cosas para hacer pero hay para todos los gustos. Pure Farming 2018 flojea en algunas cosas también porque no todo lo que reluce es oro, Y ahí está el apartado gráfico y el apartado sonoro. El ambiente sonoro está bien, contamos con ruidos de animales, de las distintas maquinarias pero nada más lejos de ahí. Igualmente pasa con el entorno gráfico que aunque tiene todas las maquinas con sus diseños propios, muchos escenarios, plantaciones y animales, se queda flojo en lo referente a calidad y texturas, un pelín flojo que si lo deja como un simulador en referente a lo técnico pero como un videojuego en lo referente a lo demás.

CONCLUSIÓN

Pure Farming 2018 es un juego muy completo. Se expande más allá de un lugar localizado para aprovechar los beneficios de cada zona de mundo con la opción de que distribuyamos nuestro negocio para ser los reyes del mambo en lo referentes a las materias primas. Cuenta con licencias de las grandes marcas de maquinarias agrícolas y varios modo de juego. Ciertamente si buscas un simular de este tipo tienes todo lo que se le puede pedir.

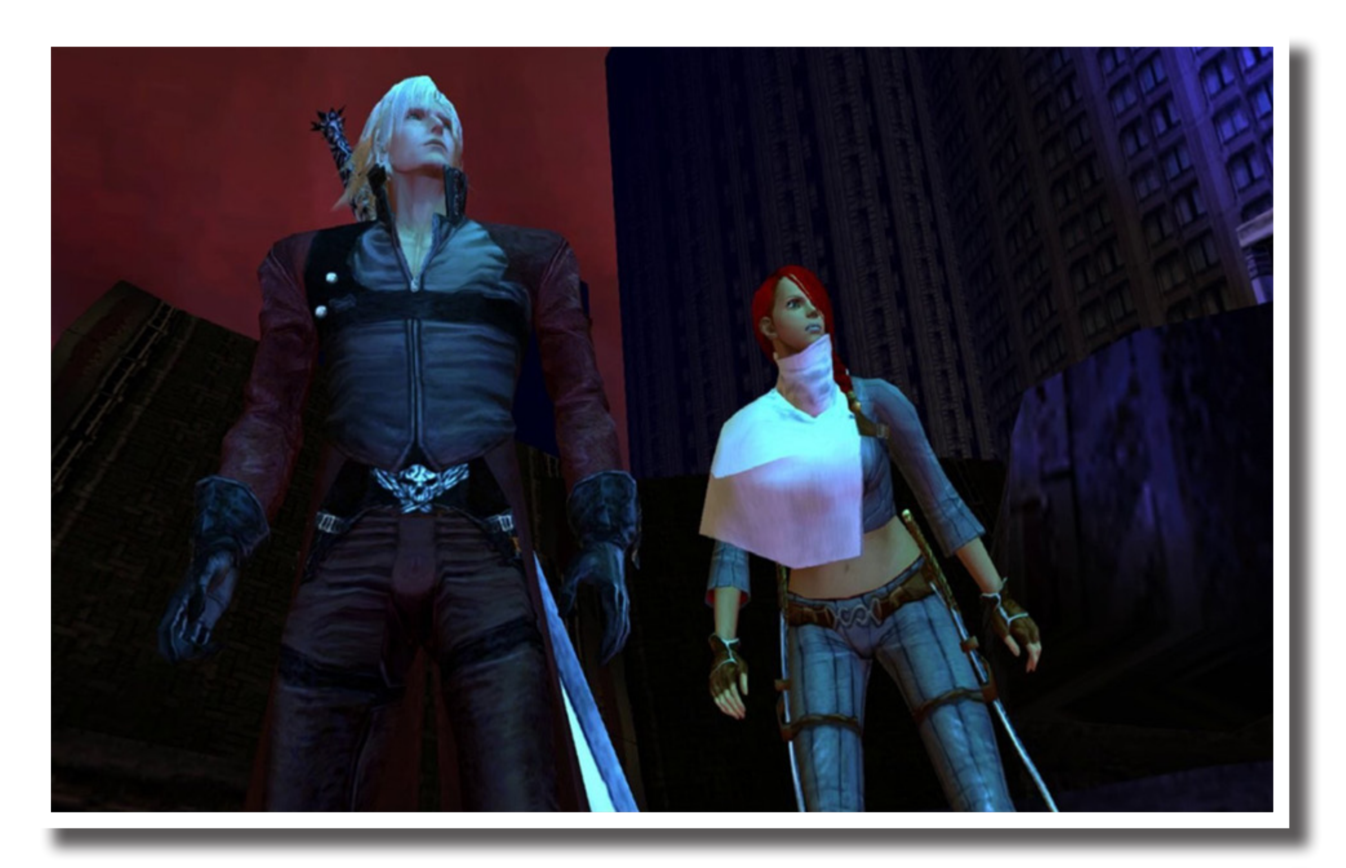


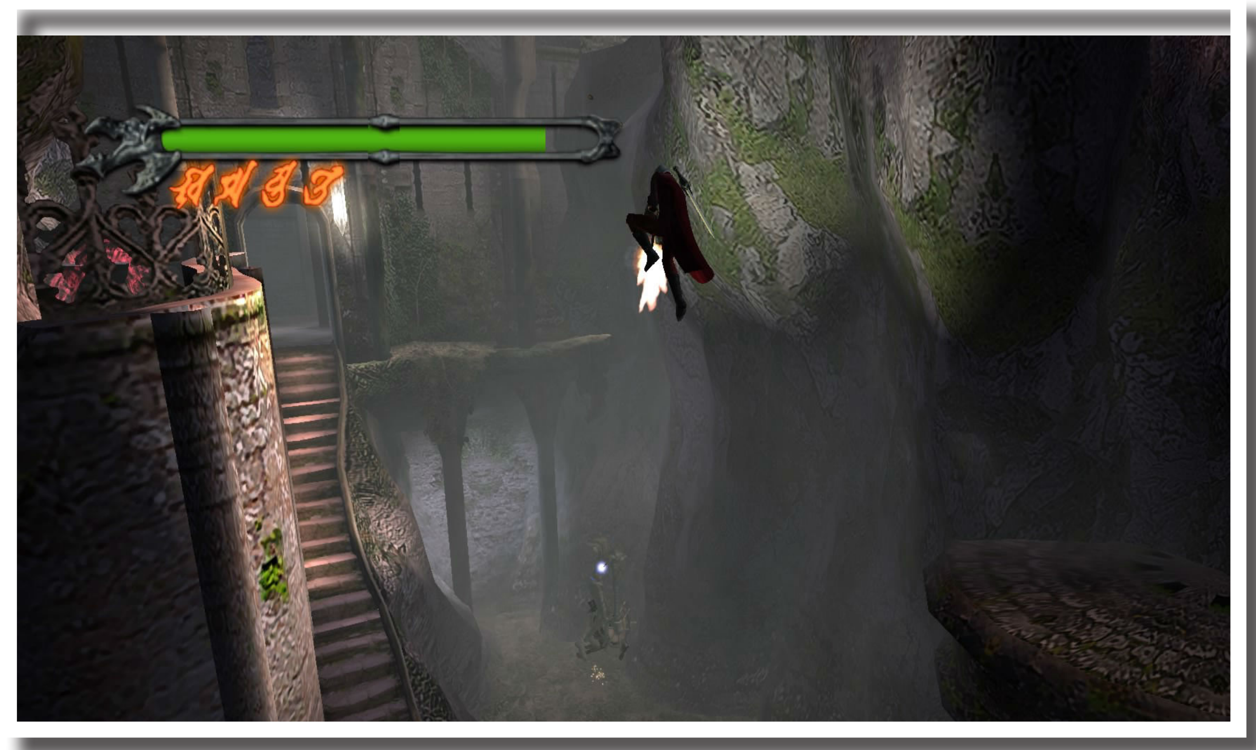
EL CAZADEMONIOS HA VUELTO

Son pocos los protagonistas que aguantan tanta luchan y durante tanto tiempo, pero Dante no es fácil de eliminar y aquí lo tenemos de nuevo con esta colección que incluye los tres primeros juegos

Capcom saben que juegos nos gusta y como nos gustan, por eso nos presenta Devil May Cry HD Collection donde tenemos los juegos originales con mejoras gráficas. El título de estos juegos con Devil May Cry, Devil May Cry 2 y Devil May Cry 3 Special Edition. Echamos de menos que esta colección no incluya la cuarta parte que hubiera ayudado a muchos a decidirse por comprarlo por tener toda la colección en un solo disco y para las nuevas consolas.

Tengo por seguro que son muchos los que esperaban esta colección porque en esta época en la que está tan de moda las remasterizaciones y más con los rumores del nuevo Devil May Cry. Avisaros de que si comprasteis la trilogía para las consolas de la pasada generación no os valdrá la pena adquirir esta otra porque más allá que querer retomar de nuevo los juegos y la historia de Dante no encontraremos mejoras, o al menos ningún añadido extra. En cambio si encontramos una mejora gráfica a 1080p con 69 frames por segundo pero las las texturas no han







sido pulidas demasiado y en todo momento sabremos que estamos ante juegos que salieron hacen muchos años. Gráficamente se ven muy bien, con frames bastante estables, con imágenes muy nítidas con excepción de los videos que se le ven los años, Subtítulos en castellano que ayudan a enterarnos de los comienzos de Dante con una música agresiva y estruendosa que nos ayudará a meternos en el papel de aniquilar a todos los demonios del mundo. ¿Qué os parece si sabemos un poco de cada juego de la trilogía que tenemos por delante? En primer lugar tenemos Devil May Cry que fue publicado en 2001. Este juego marcó el género e hizo que mucho de los juegos futuros se basaran en él. Incluso, como su curiosidad, en sus comienzos iba encaminado a ser un Resident Evil pero al irse tanto de la línea de los survival horror se creó una nueva IP. Dante, el protagonista, nace hijo madre humana y un padre demoníaco llamado Sparda siendo así un medio demonio lo cual le otorga una habilidades innatas y los poderes de los antiguos demonios aunque su fin no es ir de la mano de estos, sino todo lo contario, quiere acabar con la oscuridad y salvar a la humanidad de la condenación. Este es un juego en que vemos los comienzos de la exploración en juegos de acción donde deberemos resolver puzles, y que no falte los miembros amputados y la sangre. Por si no lo sabeis este ha sido el ejemplo a tomar por muchos de los juegos actuales hoy

en día porque sus grandes novedades y la forma de interconectarlas. Por otro lado contamos con Devil May Cry 2 que vió la luz en 2003. Esta vez Lucia se une a nuestro amigo Dante para derrotar a un hombre resuelto a conseguir un poder supremo. Históricamente se produce varios años después del primer juego y como novedad incluye nuevos movimientos como las carreras por muros y Rain Storm, llevando las acciones de Dante a nuevas cotas de espectacularidad. Este ha sido considerado el niño feo de la saga porque todos estábamos esperando una continuación de la saga pero lo que llego no era lo que deseábamos muchos. El juego no destaco demasiado pero incluso de esta forma introdujo nuevas mecánicas que si hicieron un bien a la saga. Finalmente contamos con Devil May Cry 3: Dante´s Awakening lanzado en 2006, que nuevamente mejoró la saga y superó con creces lo visto en la segunda parte que no gusto tanto como la primera. Volvemos a contar con otro personaje, esta vez su hermano gemelo Vergil, así como el añadido de los modos Bloody Palace y Turbo. Con este lanzamiento se volvió a recuperar la esencia de la saga llegando con una gran jugabilidad y con algunos extras interesantes que lo hace posiblemente el mejor juego de la saga.



GENERO: ACCIÓN ESTILIZADA	PLATAFORMA: PS4, XBO, PC
DISTRIBUIDORA: KOCH MEDIA	DESARROLLADORA: CAPCOM

16 www.pegi.info

NOTA 8.0

DEVIL MAY CRY HD COLLECTION

		HISTORIA	8.0
GRAFICOS	7.4	MUSICA	8.3
JUGABILIDAD	8.6	TRADUCCION	6.5



REALIZADO POR RAMON GOMEZ



CONCLUSIÓN

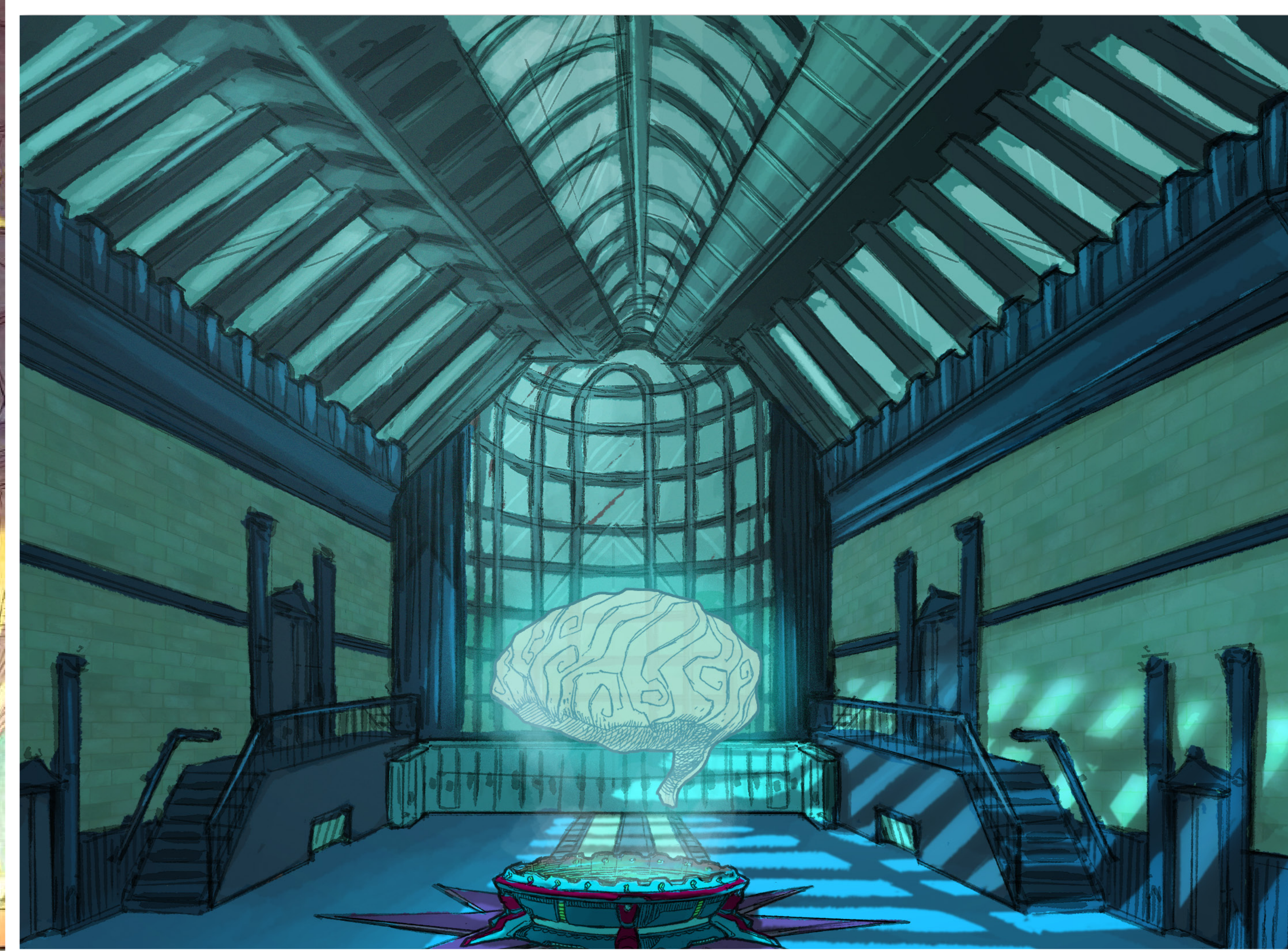
Devil May Cry HD Collection es una gran colección de acción cargada de grandes momentos, algunas mejoras implementadas, y unas cuentas mejoras gráficas. El precio está muy bien porque no supera los treinta euros, algo menos de lo que costó en su día para las consolas de la anterior generación.

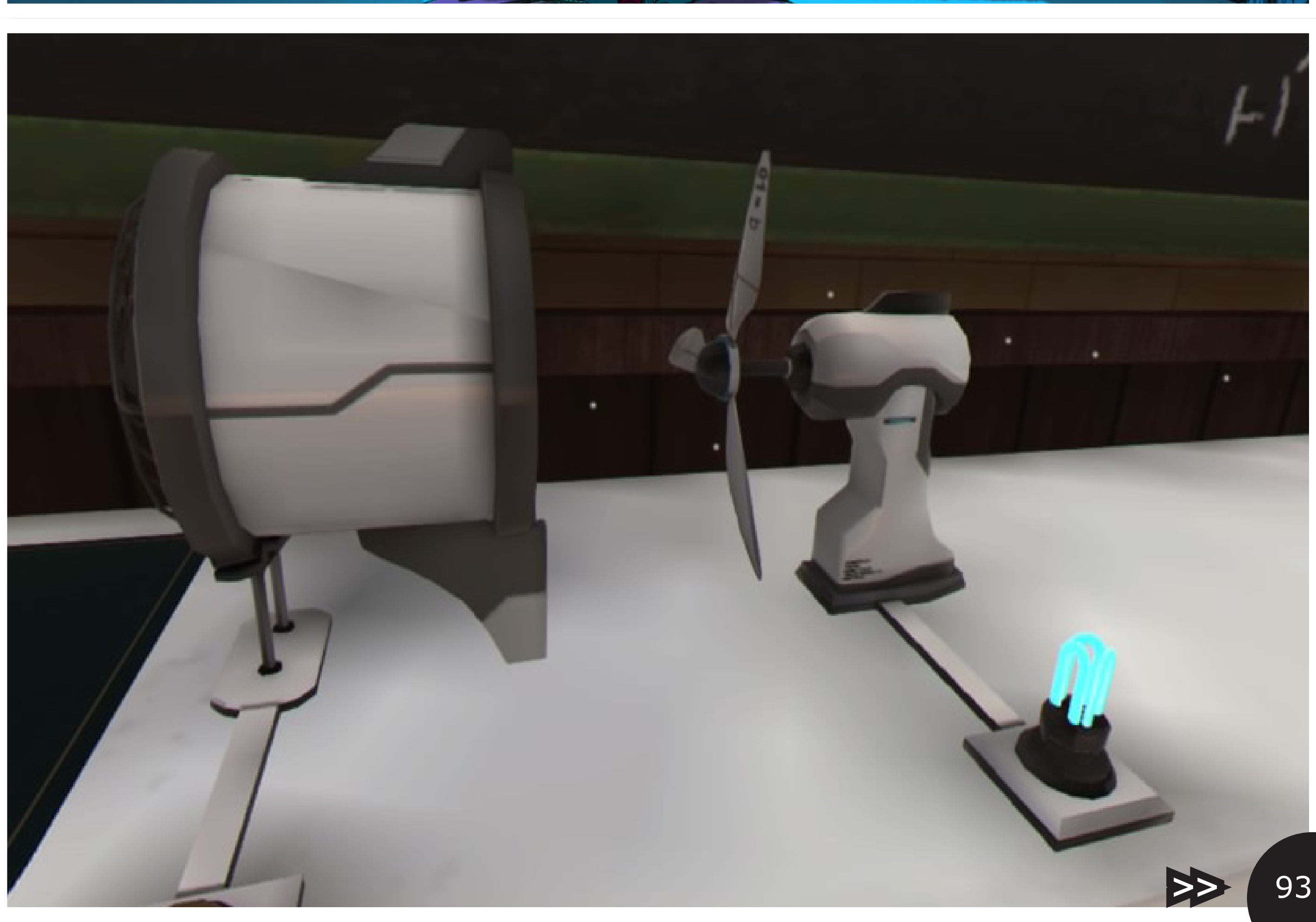


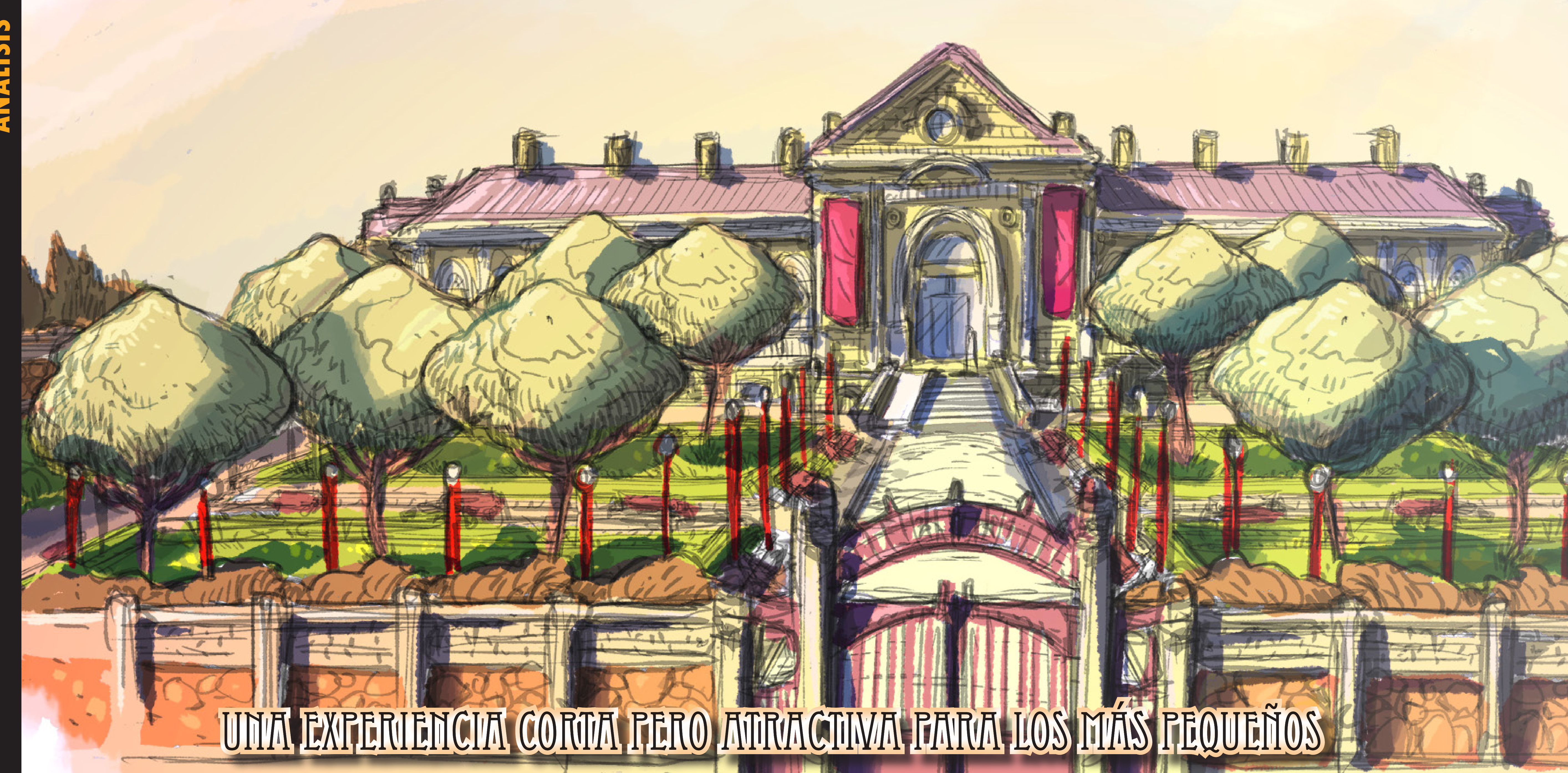
LA CIENCIA ES DIVERTIDA Y FÁCIL CON ESTE ENTRETENIDO JUEGO

Un gran experiencia jugable, una magnifica forma de aprender jugando mientras aprendes, y un buen momento para usar nuestras gafas de realidad virtual

Flipy's Tesla! Inventemos el Futuro mas que este juego es una experiencia jugable porque aunque este dentro de la categoría de videojuego busca más ofrecernos una serie de tareas, juegos y actividades que nos harán divertirnos, está orientado para ser jugado por los peques de la casa, aunque no los más peques porque necesitaremos un poco de razón y de estrujar el coco para resolver cierto problemas, podemos dejarnos entre la franja de los 10 a los 15 años.







UNA EXPERIENCIA CORTA PERO ATRACTIVA PARA LOS MÁS PEQUEÑOS

El juego funciona solamente con Playstation VR por lo que deberemos tenerlo todo preparado para meternos en este educativo juego que nos llevará por un mundo de experimentos para que aprendamos divirtiéndonos. Y además deberemos de contar con los mando Move para poder realizar todas las tareas que se nos proponen. La historia que se nos presenta es más bien sencilla. El profesor Flipy aparece dormido y no sabemos porque ni que es lo que ha pasado por lo que siendo nueva alumno en la escuela deberemos descubrir el porqué de todo a la vez que aprendemos con cada paso que damos. Un sencillo argumento que no nos dará muchos quebraderos de cabeza pero si un motivo para movernos por todos lados e investigar.

Comenzaremos por lo malo aunque no sea lo normal para así escalar en lo que el juego nos viene a ofrecer. Por una parte echamos en falta una duración más larga ya que en apenas dos horas seremos capaz de completar todo lo que nos ofrece sin despeinarnos, inclusos los peques lo encontraran corto a la larga porque está muy chulo pero en apenas un día o dos lo completaran y solo podrán repetir lo jugado y encima no llega con un precio excesivamente bajo ya que está rondando los quince euros.

Por otra parte no explota nada más además de las tareas que se plantean. Nos encontramos libros, cuadros, retratos pero nada con lo que podamos interactuar. Hubiera estado más que bien

que cada elemento, o por lo menos muchos de ellos, nos brindarán más información e incluso porque no un video que nos contará algo de historia. Pues listo, ahora solo queda lo bueno del juego. ¿Qué tiene de bueno? Lo primero es que contaremos con la voz original de Flipy y con el juego totalmente en castellano por lo que no tendremos que apuntar a los niños a clases avanzadas

GENERO: EXPERIENCIA JUGABLE
PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: SCE
DESARROLLADORA: ANIMATOON STUDIO



de inglés para que jueguen a él. Las actividades que proponen nos ayudan aprender a la vez que nos divierten, los peques se lo pasan de vicio montando moléculas y llevando objetos de un lado a otro, e incluso interactuando con los personajes. La forma de movernos será en pequeños saltos, apuntaremos a donde ir y nos moveremos, una forma ideal para evitar mareos y efectivamente lo consigue por lo que nos ha gustado ya que el miedo a este tipo de juegos es que a los veinte minutos acabemos tirados en el sofá con un feo dolor de cabeza y algo de mareo. La jugabilidad como podéis imaginar es sencilla. Coger cosas, desplazarnos por el mapa, encajar en los huecos correctos y hacer mezclas explosivas. Lo que si nos ha gustado es que con cada puzle los más pequeños aprender cosas nuevas y sin darse cuenta van adquiriendo conocimientos a la hora que juegan.

CONCLUSIÓN

Flipy's Tesla! Inventemos el Futuro es el juego ideal para tener entretenidos a los pequeños de la casa algunas tardes. Es cortito, con una mapas bastantes planos y falto de contenido pero nos enseñar a hacer experimiento, adquirir conocimos de y a reírnos con sus divertidos personajes. ¡Ah y solo para PSVR!



UN ICONO EN LOS JUEGOS DE ROL VUELVE A NUESTRAS CONSOLAS

De 1993 a 2018 vuelve uno de los mejores juegos de rol que hemos vivido ¿Vas a perder la oportunidad de volver a jugarlo?

Nos embarcamos en una aventura en 3D con nuestro amigo Randi el cual ha sido elegido por una espada, en compañía de Prim y Popoi, para ir en busca del imperio para recuperar el mágico poder de Mana y restaurar el equilibrio del mundo.

La historia como os habréis figurado no ha cambiado pero si lo demás. Vamos a ser sinceros, la historia sigue igual pero se han añadido algunas escenas bastante importantes que darán más sentido a la historia a la ver qué vida.

Mejores gráficos ahora en tres dimensiones para darle un nuevo aspecto al mundo y a los personajes haciendo de él un mundo más brillante. Unos escenarios coloridos y con texturas idóneas para que el juego siga manteniendo su esencia pero mejor adaptado a las consola de ahora, no hubiera estado mal un diseño más potente para mostrar aún mejor el diseño de nuestros

>>



RANDY, PRIM Y POPOI REGRESA CON EL NUEVO SECRET OF MANA

personajes o simplemente nos hubiéramos conformado con una mejora notables en los enemigos que dejan mucho que desear pero ya sabemos que estamos ante un clásico ya escrito y es posible que parte de su encanto se hubiera perdido. Nos encontramos con mejoras en el audio, arreglos en la banda sonora y nuevas voces para los personajes. Para los que deseen disfrutar del juego en su modo más clásico la banda sonora original también está incluida para que podamos elegir. Todos los subtítulos en castellano pero las voces en cambio las veremos en inglés o en japonés. Como consejo os ya que los subtítulos los tenemos en nuestro idioma natal os recomiendo el japonés como audio porque se disfruta más del juego y además se ajusta muchísimo mejor a los personajes. Las conservaciones del juego en gran parte harán lo posible por sacarnos unas risas con sus comentarios, y ahí es donde han entrado las nuevas escenas que son muy divertidas. También se ha tocado la cámara para ahora dejarnos ver siempre el entorno sin problemas, no



deberemos ir 'moviendo el escenario' con el personaje, sino que la cámara estará siempre centrada dando un campo de visión más amplio para nuestro personaje y así evitar ataques sorpresa. Otra mejora a la hora de movernos por el mundo que nos presenta Secret of Mana es que se han creado botones de acceso rápido evitando así excesivos acceso al menú o paradas de juego que hacen que la experiencia fuera más lenta. Un acierto sin lugar a dudas. Una mejora que tal vez nos hubiera gustado hubiera sido que en las tiendas tuviéramos información de los objetos que podemos comprar porque al igual que ocurría cuando salió a principios de los noventa, veremos los diseños de los objetos y su precio pero no para que sirve ni que mejoras nos pueden dar al usarlo cada uno de los objetos. Las mecánicas aunque no lo esperábamos también se han adaptado a los tiempos que corren, se han mejorado con el fin de que se adapten mejor a lo que venimos acostumbrados y no eso no nos entorpezca la experiencia de juego. Una de estas mejoras es que al tener el juego en 3D ya podemos atacar en diagonal, ampliando mucho el rango de ataque y las posibilidades de acabar con los enemigos.

Un contra en este punto es que ocasiones estos golpes tardan cuando atacamos en bastante un poco en hacer efecto aunque nosotros vemos claramente que ya han impactado con el enemigo, dando una sensación de lag que no debería estar. ¿Pedimos algo más para Secret of Mana? Venga va, queremos que tenga multiugador. Pues dicho y hecho. Junto con otros dos jugadores podemos vivir la historia en modo cooperativo pudiendo cada uno gestionar sus menú sin interferir en la experiencia de los demás. Es una experiencia que os recomendados porque la diversión se multiplica. Esto ocurre sobre todo porque no habrán demasiados retos jugando en solitario y de esta formas podremos echar un rato divertido y alegro mientras disfrutamos de este clásico en tiempo modernos.



CONCLUSIÓN

Secret of Mana es una imagen del juego de antaño visto a través de otro espejo. Square Enix ha querido mantenerse fiel al título original pero con suficiente añadidos como para valer la pena este remake y podemos confirmar que lo ha conseguido. Podría haber sido más ambicioso ya que el apartado gráfico es mejorables y se echa en falta algunos detalles que hubieran mejorado la experiencia pero con todos los añadidos y la posibilidad de volver a jugar este gran clásico en nuestras consolas ya es más que suficiente para ser una compra aconsejada para los amantes de este estilo de juego.



UN MUNDO ABIERTO PARA LUCHAR CONTRA MILLONES DE ENEMIGOS

Dynasty Warriors se sube al carro de los mundos abiertos cambiando sus mapas lineales por rutas no definida pero ¿Será capaz de encajar en el género que nos ofrecía hasta el día de hoy?

Esta saga lleva una gran solera a la espalda, porque no son solo nueve juegos si no que hay mucho más. Siempre ha sido marcada por sus fuertes historias orientales y su gran cantidad de enemigos en pantalla, pero ahora pensareis ¿Será capaz de mantener ese potencial creando un juego de mundo abierto?

En esta ocasión exploraremos China tal y como era cuando los señores de la Guerra feudales luchaban por el dominio de la tierra, donde veremos los últimos días de la dinastía Han y la aparición de la era de Los Tres Reinos. El juego está basado en hecho reales, la historia de la era de Los Tres Reinos se presenta en forma de diez fascinantes capítulos, cada uno de los cuales refleja los cambios en el equilibrio de poder donde en cada capítulo nos sumergiremos en las maquinaciones maquinaciones políticas y militares de la época, que comienza con la Rebelión de los Turbantes Amarillos hasta la definitiva unificación de China.





En lo referente al tiempo de juego será muchas las horas que completar porque además de la historia y todo la exploración contamos con muchas misiones secundarias. Y no solo eso, la variedad de enemigos ha aumentado porque no solo nos enfrentaremos a humanos sino que podemos encontrar bestias en nuestro camino que querrán acabar con nosotros.

Gráficamente no llega a los juegos más punteros que tenemos en el mercado pero si apreciaremos una mejora notable con su nuevo motor gráfico. Disfrutaremos de entornos variados desde paisajes de distintos tipos hasta planicies pasando por zonas de cumbres nevadas con ciclos dinámicos meteorológicos y diurnos/nocturnos. El diseño de los enemigos deja mucho que desear porque serán prácticamente todos cortados por el mismo patrón y con animaciones pobres. Los diseños de las ciudades y pueblos si están más cuidados en detalle pero si nos salimos a entornos abiertos nos quedaremos con ganas de más. Habrá algunas ligeras mejoras pero en líneas generales tendremos lo mismo. Para los que nuevos seguidores de la saga o simplemente a los que han decidido probar nuevos estilos



y tipos de juegos os podemos comentar que os encontrareis ante un juego claramente inducido por rasgos orientales.

La cantidad de personajes nunca se queda corta en esta saga, y en Dynasty Warriors volvemos a tener más de ochenta personajes de los cuales algunos son conocidos y otros nuevos como como Man Chong o Zhou Cang. Los personajes no son todos tan distintos a la hora de jugar pero si contarán con una variedad de armas que pasan de espadas a hachas junto con arcos y lanzas que harán cada personaje único y peculiar.

El sistema de combate es el que ya venimos viendo en la saga. Siempre mejoras con nuevos cambios de un juego a otro, pero el machar botones funciona. Disponemos de algunos combos para que no nos aburramos solo pegando sin ton ni son pero de una forma u otra no encontraremos trabas en nuestro camino. Hay llega el tema de la IA que sigue siendo muy floja, si es cierto que si todos los enemigos, o solo una cuarta parte de ellos fueran inteligentes moriríamos de lo lindo pero tampoco está bien que pasemos al lado de ello y estén esperando a que

les peguemos. Solo los enemigos finales y por el estilo contaran con más vida y dificultad, pero nada que no logremos superar en cuestión de minutos.

La cantidad de enemigos seguirá siendo bárbara por lo que nos pasaremos casi todo el juego machacando enemigos, muchos enemigos en pantalla, entre miles y millones donde estaremos dando golpes machacando botones para hacer hueco en pantalla a nuevos enemigos. El juego perfecto para descargar adrenalina.

El juego como ya he contado se ha convertido con en un mundo abierto, con ello nos ofrece una nueva perspectiva, y tanto que el juego ha incluido hasta atalayas para ir desvelemos más trozos del enorme mapa. Tendremos misiones de sigilo, misiones de exploración y hasta un gancho para escapar… ¿Estaremos ante el futuro Assassin's Creed Oriental?

En lo referente al tema del idioma estamos de suerte porque llega totalmente doblado al castellano, al menos los textos, los audios tendremos que escucharlos en inglés. Parece que no, pero aunque estemos acostumbrados a jugar a juegos de este estilo en inglés, tenerlo en castellano hace que lo disfrutemos mucho más.

El juego incluye mucho más pero es hora de que tú descubras lo demás.







CONCLUSIÓN

Dynasty Warriors 9 toma un nuevo rumbo y no lo hace con mal pie. Se nota que es nuevo en este estilo donde se da tanta libertad al jugador pero si estos son los primeros pasos que está tomando la saga, no lo están haciendo mal. Si sois seguidores de la saga prepararos para encontrar algo nuevo porque hasta misiones de sigilo tendremos en la saga Dynasty Warriors 9.



UNA ESPADA, UN MALVADO PIRATA Y MUCHAS MONEDAS

Un juego plataformero donde tendremos ayudar a un inexperto pirata a conseguir su ansiado tesoro

PlayStation Talents Games Camp comienza a traernos juegos interesantes. Esta iniciativa ayuda a empresas locales a desarrollar sus juegos. Recientemente han sido dos títulos los que han visto la luz, Flynn & Freckles del cual os vamos a hablar, y Rascal Revolt, que pronto tendremos también el análisis para vosotros.

Un pirata torpe con pocos recursos y que no sabe nadar, ¿Algo peor se puede ser en este mundo donde la carabela marca la banderas de los barcos? Harto de todo esto, este se embarca en busca del mayor tesoro, la espada del gran capitán Freckles, pero no será fácil de conseguir porque serán muchos los obstáculos en el camino, sin contar que tanto la espada como el famoso pirata están desaparecidos de la faz de la tierra.

Al coger los manos la sensación que me ha dado ha sido retomar el primer Fable que salió, y aunque más pronto que tarde te das cuenta que no tiene nada ver te encuentras con que puedes coger pollos y lanzarlos por los aires.





El juego tiene varios guiños a los juegos plataformeros de los años 90, y busca adoptar ese estilo. Eso es lo que hace único a la vez que entretenido a Flynn & Freckle. El juego no busca nada más allá que hacernos pensar un pelín para resolver algunos puzles sencillos pero si tenernos en tensión porque cualquier salto mal realizado nos costará la muerte de nuestro pirata. El juego no cuenta con tutorial porque no lo necesitamos pero si tendremos que resolver algunas misiones sencillas para que nos hagamos con el juego a la vez que veamos donde nos encontramos. Nos ha sorprendido que el juego no cuenta con mapa pero pronto te das cuentas que no lo necesitas y que si estuviera este el juego perdería su gracia. Ah, y olvidaros de ayudas en las misiones porque el objetivo está claro pero el camino… tendremos que encontrarlo nosotros. Además contaremos con algunos coleccionables que nos harán repasar los mapas al dedillo para no dejarnos nada, entre ellos tendremos las monedas y los tótems además de objetos necesarios para completar las misiones.



La jugabilidad es sencilla: saltar, golpear y esquivar. Esto se va complicando si hay varios enemigos en pantalla pero nada que no podamos solventar con habilidad. Otra cosa son los peligros en los escenarios: plataformas móviles, pinchos, dardos, rocas que desaparecen, estructuras que se desploman,.. tendremos de todo, y si quieres ser un auténtico pirata y tener tu espada tendrás que superarlos todos. Te frustrarás a veces porque morirás más de una vez pero en general, si tienes paciencia, irás superando todos los retos que te propone el juego. No nos tendrá más de diez hora de juego pero os aseguro que son suficientes para disfrutar del juego e incluso sin llegar a parecernos repetitivo ni aburrido en ningún momento.

Como contra, porque no podemos decir todo bueno, vemos un problemilla a veces a la hora de saltar. Si estás muy cerca de algún objeto en ocasiones no nos deja saltar e incluso las animaciones se quedan pilladas porque nuestro personaje no sabe si esta en mitad de un salto o parado.

También he visto que es muy fácil salir del juego, casi sin darte cuenta a veces, digo esto porque cuando entrar en el menú si no te das cuentas sales sin querer, ya que no necesita confirmación para realizar la acciones. Pero no os confundáis, estos problemas son pequeños detalles que en ningún modo entorpecen el juego ni acaban con la gran experiencia jugable.

Aunque parezca que es algo obvio, ya os digo que a veces no lo es, el juego está totalmente doblado al castellano. Los personajes no cuentan con voces o al menos no dan mucha conversación pero todos los textos nos los encontramos en nuestro idioma. Digo lo de algo obvio porque en más de una ocasión nos ponemos a jugar a un juego de una desarrolladora de nuestra tierra y nos encontramos con la sorpresa de que solo llega en inglés. Si las desarrolladas buscan el apoyo de sus paisanos lo primero que tienen que hacer es pensar en sus paisanos y en este caso Flynn & Freckles cumple con ello.



GENERO: PLATAFORMAS
PLATAFORMA: PS4
DISTRIBUIDORA: SONY INTERACTIVE ENTERTAINMENT
DESARROLLADORA: ROOKIE HERO GAMES





CONCLUSIÓN

Flynn & Freckles es un juego divertido de jugar, no llega a la altura de los grandes títulos del mercado pero tiene un gran potencial que Rookie Hero Games ha sabido plasmar muy bien, y encima lo tenemos a un bueno precio, ya que no supera los 15 euros.


EN EL PRÓXIMO NÚMERO...
DETROIT BECOME HUMAN
AO INTERNATIONAL TENNIS
DRAGON'S CROWN PRO
#REVISTAFORGAMERS
CREATIVE FUTURE GAMES
CONOCE SIEMPRE
LAS ULTIMAS
NOVEDADES
SIGUENOS EN
You Tube